INCLUS ! TONIC TROUBLE
UN GRAND JEU COMPLET

NEWS
DÉCOUVREZ SERIOUS SAM 2

NEWS
LA XBOX SE DÉVOILE

N°151 Décembre 2001 LE MENSUEL DES JEUX PC ET INTERNET

M 3549 - 151 - 38,00 F - 5,79 €

Gen4

PC CD-Rom

www.gen4pc.com

2 CD INCLUS !

EXCLUSIF !

La démo jouable de COSSACKS THE ART OF WAR

Gérez un parc zoologique avec la démo jouable de ZOO TYCOON !

Incarnez le chevalier masqué avec la démo jouable de L'OMBRE DE ZORRO

+ DES TONNES DE DÉMOS, VIDÉOS, PATCHES, OUTILS ET GOODIES

INCLUS! UN GRAND JEU COMPLET

TONIC TROUBLE

Dirigez le petit frère de Rayman dans ce jeu de plates-formes en version complète !

➤ Détail du contenu des CD en page 10

EXCLUSIF
NOUS AVONS JOUÉ À MAFIA !

COSSACKS THE ART OF WAR

Test complet de l'add-on qui détrône Age of Empires II !

Joueur d'élite

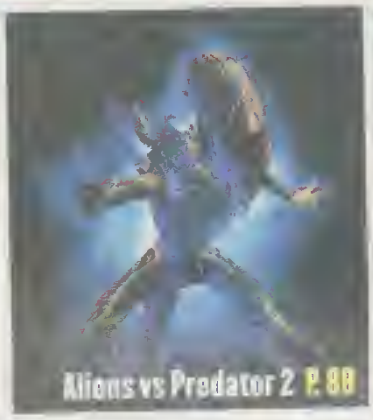
IntelliEye
SIDEWINDER
Microsoft

REDECOUVREZ VIRGIN MEGASTORE.

NOUVEL ESPACE NUMERIQUE

Virgin
MEGASTORE

SOMMAIRE N° 151



MAGAZINE

1 En couverture
Cossacks The Art of War
L'add-on de Cossacks, le wargame superstar.

10 Le CD-ROM
Les demos de Zorro, Zoo Tycoon, Art of War : que du bon !

14 Les News
Entre autres : Serious Sam 2 et Fahrenheit, signé David Cage.

36 Hors Sujet
Des BD, des DVD, des jeux : bref, l'essentiel pour subsister !

174 Hardware
Des volants, des manettes, des GeForce 3, des chipsets, oulala.

204 Courrier des lecteurs
Le Teignard est encore plus énervé par les fêtes de Noël.

210 Next
Tout ce que nous n'aurons pas en test le mois prochain !

PREVIEWS

40 Mafia
Coup de projecteur sur le GTA-like période gangster années 30

46 Ultimate Ride
Créez les grands huit les plus fous et essayez-les !

SUJETS

49 Éthique et jeux vidéo
La conscience morale est-elle soluble dans le pixel ?

52 La loi de Murphy
Ce qui a des chances de se produire de pire... se produit !

60 Cossacks The Art of War
L'add-on tant attendu pour ce jeu de stratégie temps réel.

66 Ghost Recon
La nouvelle référence du simulateur d'infanterie.

74 Empire Earth
500 000 ans d'histoire sur un seul CD. Incroyable mais vrai.

88 Alien vs Predator 2
Dans la peau d'un monstre : alien, predator ou marine !

90 Zoo Tycoon
Rendez vos animaux et vos visiteurs heureux !

94 Pool of Radiance II
Le jeu de rôle qui utilise les règles de Donjons & Dragons 3.

98 Battle Realms
De la stratégie temps réel en 3D fun et rapide : la claque !

104 Moto Racer 3
Foncez à moto dans Paris en pleine circulation !

108 Galactic Battlegrounds
Quand Age of Empires rencontre Star Wars...

112 Flight Simulator 2002
La nouvelle référence du simulateur de vol civil.

118 Megarace III
Le concurrent direct de WipEout sur PC !

120 IL-2 Sturmovik
Le combat aérien Seconde Guerre mondiale : ça plane !

124 L'Ombre de Zorro
Endossez la cape et le chapeau du justicier masqué.

126 FIFA 2002
Adeptes du ballon rond, enfilez vos crampons !

128 Frank Herbert's Dune
De l'infiltration et de l'aventure dans le monde de Dune.

Édito

Un mois de folie, voilà ce que nous venons de vivre. Vous remarquerez en effet que les rubriques Preview et Sujet sont bien maigres ce mois-ci. Et pour cause, pas moins de 24 tests dans ce numéro de décembre (hors tests express) ! Et pas de la gnognote messieurs dames puisque nous avons du décerner davantage de hits Gen4 en un mois que dans toute l'année (qui veut mon hit Gen4 qui ?). Il y en a pour tous les goûts : de la stratégie (beaucoup mais alors beaucoup de stratégie), de l'action, de la simulation, de la gestion, du foot, du rallye, de la moto, du on-line... N'en jetez plus ! Quel que soit votre genre de prédilection, vous trouverez forcément un excellent jeu à acheter ou à vous faire offrir pour Noël. Le plus dur sera de choisir... Mais si les éditeurs nous sortent des jeux de très grande qualité, il serait bon qu'ils peaufinent également ce qui les accompagne : les manuels. De plus en plus souvent, nous avons droit à des manuels électroniques mais plus de version papier. Super non ? Le joueur qui a dépensé plus de 300 francs pour un jeu doit, en plus, imprimer des manuels de 150 pages (quand on sait combien coûtent les cartouches d'encre, ça calme). Et quand je dis 150 pages, c'est du sérieux puisque, dans cette catégorie, Microsoft fait très fort. C'est vrai à quoi bon fournir un manuel d'utilisation pour Train Simulator ou Flight Simulator 2002 ? A bon entendeur, joyeux Noël !

Sébastien Tasserie

130 Rally Championship 2002
Glissades et dérapages dans la boue et les intempéries !

134 Myth III
Stratégie temps réel horrifique avec chevaliers et monstres !

136 S.W.I.N.E.
Lorsque les lapins attaquent les cochons, ça donne ça !

138 Etherlords
Un Heroes III en 3D ? Oui, mais c'est encore plus que ça !

144 Master Rallye
Du rallye en toute liberté grâce à la gestion du GPS !

146 Schizm
Un myst-like pas mal du tout où l'on dirige deux héros !

148 Silent Hunter 2
Plongez au fond de l'eau dans une énorme boîte de conserve.

150 Woody Woodpecker
Le célèbre pivert dans son premier jeu de plates-formes.

MULTI

152 News
L'adaptation du célèbre jeu de cartes Magic en jeu on-line.

158 Fighting Legends
Un univers persistant aux graphismes cartoon.

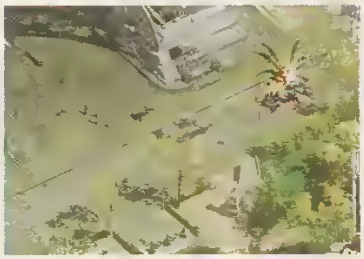
164 Duelfield
Un mélange de Magic et des échecs ? C'est possible !

164 Anarchy Online
Le test tant attendu du célèbre univers permanent.

158 Mod du mois
Du combat rapproché qui fait mal avec Global Warfare.

SOLUCE

190 Commandos 2
La solution du célèbre jeu d'infiltration.



POOL OF RADIANCE II, en test ce mois-ci, ne sortira finalement pas en décembre. Ubi Soft a retardé la sortie du jeu au dernier moment et nous assure que la version française sera différente de celle testée.

L'ESPRIT INTERNITY

LE RESEAU INTERNITY

80 magasins Internity

L'univers Console

1990F TTC

Playstation 2

279F Volant

RX400 SAITEK

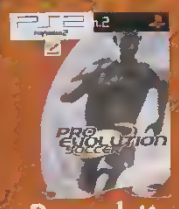
Un volant compatible PS2 et PSOne doté du système dualshock 1 et 2 pour ressentir des sensations extrêmes !

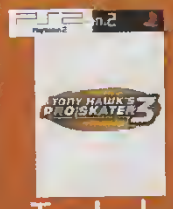
999F

Dreamcast

POUR LE SPORT !

Le monde des bleus 2002


Pro evolution soccer


Tony hawks 3

GT3

GTA3

790

Ps One

GLAÇOUEMENTS DE DENTS INTERDITS !

Resident Evil Code Veronica X

Evil Twin

Alone in the Dark IV

ET BIENTÔT

Silent kill 2

Devil May Cr

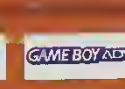
799F TTC

GameBoy Advance

POUR SE DÉTENDRE

Crash Bandicoot

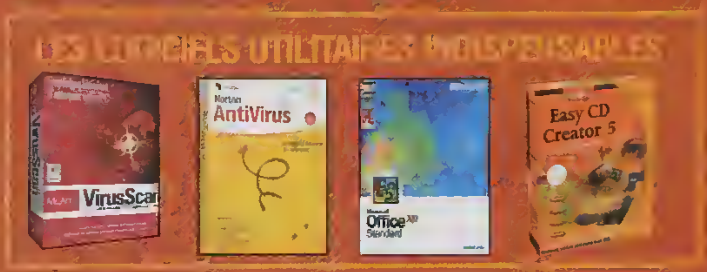
Escape fro Monkey Isl



LE RÉSEAU INTERNI

01 BOURG EN BRESSE - Tél. 04 74 23 48 82 • 06 NICE Jean Jaurès - Tél. 04 93 80 87 87 • NICE TNL - Tél. 04 93 26 66 22 • 11 NARBONNE - Tél. 04 68 41 95 95 • 13 ARLES - Tél. 04 90 52 50 [illegible] TEL LE Contini - Tél. 04 96 30 40 80 • PLAN DE CAMPAGNE - Tél. 04 42 46 60 10 • 14 MONDEVILLE - Tél. 04 31 35 02 02 • 16 CHAMPNIER - Tél. 05 45 39 45 45 • 19 BRIVE LA GAILLARDE - Tél. 05 [illegible] 10 • 21 CHENOVE - Tél. 03 80 54 35 35 • 22 ST BRIEUC - Tél. 02 96 94 48 22 • 24 TRELISSAC - Tél. 05 53 04 78 00 • 25 BESANÇON - Tél. 03 81 52 20 03 • 26 VALENCE - Tél. 04 75 55 98 52 • [illegible] TIER - Tél. 02 37 91 25 25 • 29 QUIMPER - Tél. 02 98 10 23 00 • BREST - Tél. 02 98 33 84 44 • 31 TOULOUSE - Tél. 05 61 23 90 94 • ROQUES SUR GARONNE - Tél. 05 61 72 78 78 • FENOUILLET - Tél. [illegible] 75 04 74 • 34 PEROLS - Tél. 04 99 13 61 61 • 37 TOURS - Tél. 02 47 66 28 28 • CHAMBRAY - Tél. 02 47 71 42 42 • 38 ECHIROLLES - Tél. 04 76 23 34 61 - SAINT EGREVE - Tél. 04 76 75 45 50 • 39 [illegible] SAUNET - Tél. 03 84 24 24 61 • 42 ROANNE - Tél. 04 77 72 36 00 • ST ETIENNE WILSON - Tél. 04 77 41 75 69 • 45 SAINT JEAN LA RUELLE - Tél. 02 38 43 51 20 • 49 ANGERS CC des Halles - Tél. [illegible] 11 [illegible] ANGERS [illegible] • CHOLET - Tél. 02 41 29 35 35 • 50 CHERBOURG - Tél. 02 33 10 10 20 • 51 REIMS - Tél. 03 26 79 01 79 • 53 LAVAL - Tél. 02 43 68 38 48 • 59 DOUAI - Tél. 03 27 71 30 40 • [illegible] ARQUET - Tél. 03 27 41 21 41 • VILLENEUVE D'ASQ - Tél. 03 28 76 16 20 • 62 LIEVIN - Tél. 03 21 45 86 86 • 64 ANGLET - Tél. 05 59 52 40 98 • 66 PERPIGNAN - Tél. 04 68 34 07 62 • PERPIGNAN [illegible] 14 [illegible] LYON Grenette - Tél. 04 78 42 99 79 • SAINT GENIS LAVAL - Tél. 04 78 56 43 35 • 73 CHAMBERY - Tél. 04 79 69 1[illegible] 25 • 74 ANNEMASSE - Tél. 04 50 43 99 43 • 75 PARIS Poissy [illegible] 111 PLAIS [illegible] PARIS Magenta - Tél. 01 53 20 66 66 • PARIS Gde Armée - Tél. 01 45 74 59 74 • PARIS Stalingrad - Tél. 01 40 37 41 19 • 76 GONFREVILLE L'ORCHER - Tél. 02 35 51 11 11 • ROUEN [illegible] 02 32 14 52 52 • 78 FLINS - Tél. 01 39 29 74 74 • 82 MONTAUBAN - Tél. 05 63 22 28 28 • 83 FREJUS - Tél. 04 94 53 32 02 • HYERES - Tél. 04 94 57 79 79 • TRANS [illegible] VENCE - Tél. [illegible] • 86 POITIERS - Tél. 05 49 41 63 40 • 87 BOISSEUIL - Tél. 05 55 06 95 83 • 91 ATHIS MONS - Tél. 01 60 48 70 74 • 92 ISSY LES MOULINEAUX - Tél. 01 41 [illegible] • 93 [illegible] - Tél. [illegible] • 95 OSNY - Tél. 01 30 32 85 23 • ISLE ADAM - Tél. 01 34 69 77 77

L'univers PC



179 F
Joystick Trust QZ 500

59 F
Pack de 10 CDR
74 min-12x Hispace

1490 F
Graveur externe Top Suxess

510 F
Hercules 3D Prophet 4000XT

1490 F
Appareil photo numérique Net Up 4 en 1

1246 F
Disque dur ide 40 Go Top suxess

399 F
Enceintes 4.1 Altec Lansing

11990F
- 2000F
= 9990F TTC*
1522,97 €

L'ARME ABSOLUE

Fujitsu Hardgamer

Processeur Athlon 1,2 Ghz, disque dur 30,7 Go, mémoire vive 128 Mo, lecteur DVD Pioneer 16x, graveur Sony 12x 8x 32x, écran 19", Windows Millenium, carte TV, carte vidéo MSI GeForce 2 GTS 64 Mo DDR, carte son Creative SB LIVE 1024, modem 56K V 90, enceintes Flat-Panel + caisson de basses, carte réseau Accton EN100, MS Works Suite 2001. Jeux offerts : Baldur's gate II, Max Payne, Heroes 4, Rover, Starfleet, Aliens versus Predator, Icewind Dale, Star Wars Episode 1 (Phantom Menace), Rover, Guide Master's, Midtown Madness II. Joystick Microsoft Rolling de Force Sidewinder 2. Garantie 1 an.

2 HEURES/MOIS DE COMMUNICATIONS NET-UP OFFERTES*

internity

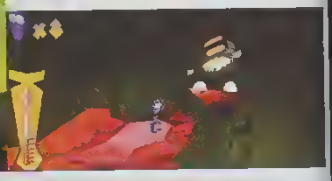
TOUT INTERNET CHEZ INTERNITY

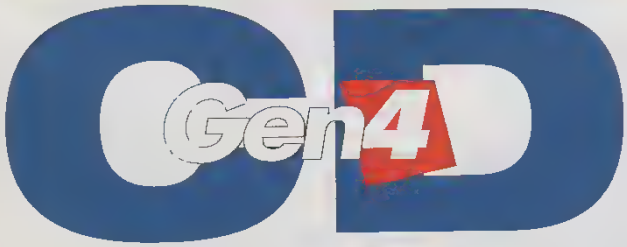
CD n°2

Tonic Trouble

Jeu complet

■ Si le héros le plus connu de chez Ubi Soft se nomme Rayman, il ne faudrait pas pour autant oublier son ami Ed. Ce petit extraterrestre qui ressemble beaucoup à Rayman (où sont ses jambes et ses bras ?) est un gaffeur de première. Il a laissé tomber sur notre planète une simple canette qui a provoquée de bizarres transformations : tomates tueuses, toaster décapiteurs, etc. Maintenant, il va falloir arranger les choses. Proposant de magnifiques graphismes forts colorés, ce jeu de plates formes nécessite à la fois des réflexes et des cellules grises. Il vous faudra en effet résoudre une foultitude de petits casse-têtes dans les quelques douze niveaux que vous parcourrez. Au programme : de la luge, du vol, de la plongée sous-marine, de la course à pied, du tir à la sarbacane, des potions vous transformant en Superted, bref, une grande variété de situations. Merci qui pour ce cadeau de Noël ?





Voilà, j'espère que vous avez été bien sages car l'heure des comptes approche. Les gentils n'enfants auront plein de cadeaux et les autres seront envoyés en vacances avec le Teignard (argh). En attendant cette nuit fatidique, voici de quoi vous amuser avec quelques démos et un super jeu complet.

■ **EJAY DANCE 4** Mixages, arrangements, compositions, générateur de voix, nouveaux samples... Une version encore plus riche !

DÉMOS JOUABLES

- Cossacks : The Art of war *CD 1 Exclu*
- Zoo Tycoon *CD 1*
- Black Thorn *CD 1*
- Zorro *CD 1*
- Frank Herbert's Dune *CD 1*
- Wizardry 8 *CD 1*

VIDÉOS

- Soul Reaver 2 *CD 1*

GOODIES

- MP3 Donjon de Naheulbeuk *CD 1*
- Power Strip *CD 1*
- Radeon Tweaker *CD 1*
- Sauvegardes (merci à Skywilly) *CD 1*
- Acrobat 5 *CD 2*
- DirectX 8.0a *CD 1*
- Windows Media Player *CD 1*
- Winzip 8.0 *CD 1*

JEU COMPLET

- Tonic Trouble *CD 2*

■ L'un des meilleurs jeux de stratégie de cette année se voit doté d'un add-on particulièrement riche. Au programme, plus d'une vingtaine de missions supplémentaires ainsi que des batailles historiques inédites, des cartes plus vastes, deux nouvelles factions ayant leur architecture et unités propres ainsi que l'ajout de nombreuses textures afin de varier un peu l'aspect des champs de bataille. Profitez-en immédiatement avec cette démo bénéficiant d'un générateur aléatoire de champs de bataille.

CD n°1

Cossacks : The Art of War

CETTE ANNÉE, NOËL TOMBE LE 14-03-02
www.xbox.com

ÇA NE MARCHE PAS ?

[illegible]

AVERTISSEMENT SUR L'ÉPILEPSIE

[illegible]

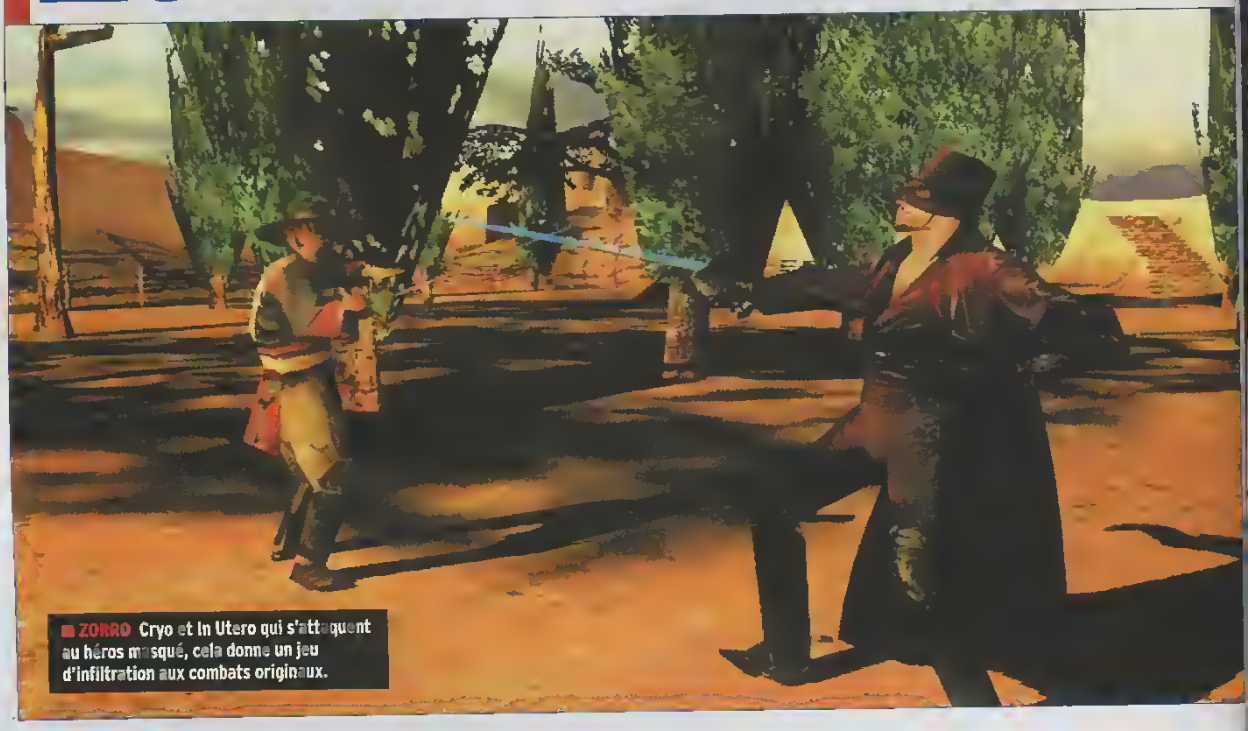
CD n°1

Zoo Tycoon

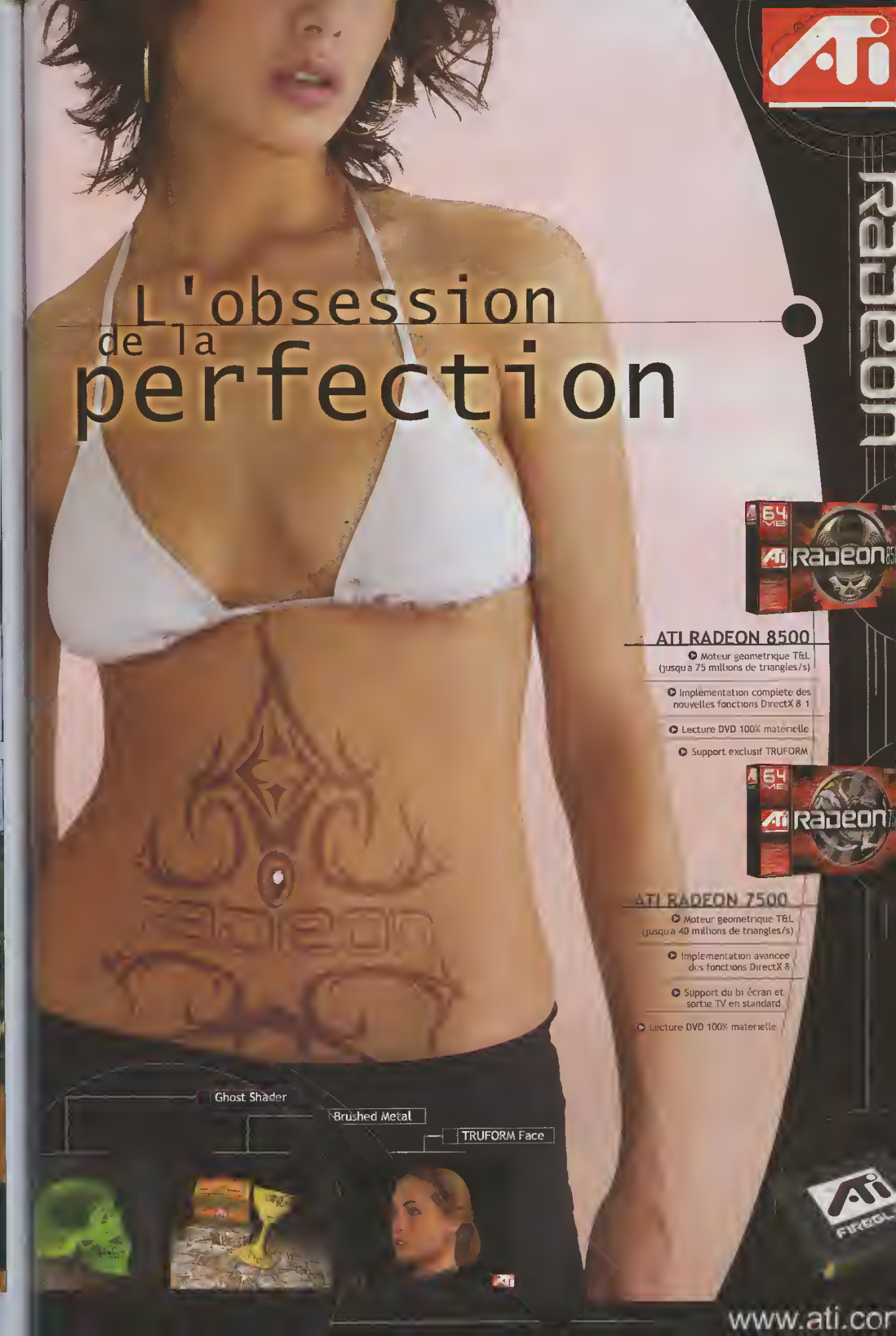
■ Non, ne rigolez pas, gérer un zoo n'a rien d'une partie de plaisir, cela tient plutôt du sacerdoce. Au départ cela paraît simple : on construit son petit parc, on place ses barrières et sa végétation. Puis viennent les embauches, déjà on rigole moins car il faut compter ses sous. Enfin, viennent les animaux. Théoriquement, ils sont sous bonne garde mais avez-vous tout prévu ? Les enclos sont-ils à la bonne hauteur ? Suffisamment résistants ? Qui peut être à côté de qui sans danger ? Quant aux touristes..

CD n°1

Zorro



■ **ZORRO** Cryo et In Utero qui s'attaquent au héros masqué, cela donne un jeu d'infiltration aux combats originaux.


ATI
RADEON
L'obsession
de la
perfection
64 MB
ATI RADEON 8500
Moteur geometrique T&L (jusqu'a 75 millions de triangles/s)
Implémentation complete des nouvelles fonctions DirectX 8.1
Lecture DVD 100% materielle
Support exclusif TRUFORM
64 MB
ATI RADEON 7500
Moteur geometrique T&L (jusqu'a 40 millions de triangles/s)
Implementation avancee des fonctions DirectX 8
Support du bi écran et sortie TV en standard
Lecture DVD 100% materielle
Ghost Shader
Brushed Metal
TRUFORM Face
ATI FIREGL
www.ati.com

L'enfer du devoir

Monte Cristo s'engage dans l'armée américaine.

Voilà un changement de registre fort étonnant. Monte Cristo délaisse ses habituels jeux de gestion financière au profit de la tactique temps réel. Platoon (titre provisoire) vous permettra de diriger des troupes de GI's en mission durant la guerre du Vietnam. L'accent sera mis sur l'ambiance « survie en milieu très très hostile » et le scénario devrait occuper une place importante. Côté technique, on retrouvera le sympathique moteur 3D d'Imperium Galactica III... ce qui n'aide pas vraiment à se faire une idée du résultat escompté, vu la différence d'environnements. Le jeu n'est cependant pas attendu avant la fin 2002, ce qui nous laisse le temps de voir venir. ■

Étoiles des neiges

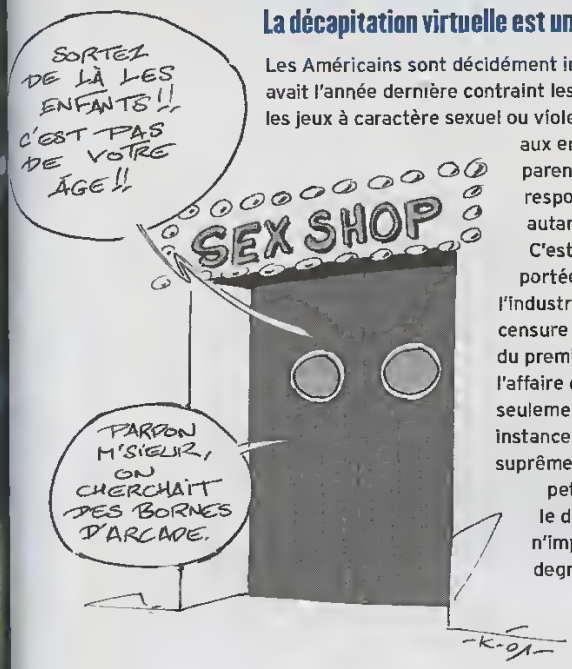
Le prochain jeu arcade de LucasArts en attendant Rogue Leader.

■ TOUS AZIMUTS Les combats spatiaux sont beaucoup plus dynamiques que dans X-Wing Alliance.

Quand LucasArts décide de faire son grand retour dans le monde des jeux de qualité, ils ne font pas les choses à moitié. Preuve supplémentaire de leur volonté, l'adaptation apparemment réussie sur PC de **Star Wars Starfighter**, jeu d'arcade développé sur PlayStation 2. Ce jeu, qui permet de piloter trois vaisseaux différents dans des missions spatiales ou terrestres aux objectifs dynamiques, bénéficie d'une réalisation soignée, surtout pour un portage console. Ça va très vite, c'est d'une maniabilité redoutable (console oblige) et l'interface mélange les avantages de la série des Rogue Squadron et de celle des X-Wing Tie Fighter : simplicité extrême d'un côté, richesse de l'autre, en permettant de cibler le vaisseau le plus proche, le plus agressif ou de donner des ordres à ses coéquipiers. La version actuelle n'est pas encore très stable mais le résultat devrait quand même être sur vos écrans début 2002. ■

Violemment légal

La décapitation virtuelle est un droit inaliénable.



Les Américains sont décidément impayables. La ville d'Indianapolis avait l'année dernière contraint les salles d'arcade à isoler les jeux à caractère sexuel ou violent et à en interdire l'accès aux enfants n'ayant pas un accord parental. Un moyen pas si stupide de responsabiliser les parents sans pour autant censurer lesdits jeux.

C'est pourtant sur cette base qu'a portée la contre-attaque judiciaire de l'industrie du jeu d'arcade. Arguant d'une censure contraire à la liberté d'expression du premier amendement, ils ont porté l'affaire devant les tribunaux et on non seulement eu gain de cause en première instance mais aussi devant la cour suprême des États-Unis. Résultat, les petits Américains ont désormais le droit constitutionnel de jouer à n'importe quel jeu, peu importe son degré de violence. Totalement stupide mais tellement en phase avec la vente quasiment libre d'armes à feu. ■

Chaud et Froid

■ Codemasters voit rouge
Red Hammer est le nom de l'add-on destiné à Operation Flashpoint. Cette campagne de 20 missions se déroulant du côté russe permettra d'essayer des armes inédites et de piloter de nouveaux véhicules. Sortie imminente.

■ Bienvenue
Un nouvel éditeur vient de rejoindre notre petit monde. Il s'agit de Nobilis qui distribuera les produits des développeurs Jowood (Industry Giants, Zax, Rally Trophy, etc.) et Strategy First (Disciples II -en news plus loin-, Steel Beast, Waterloo, etc.).

■ Made in American
American McGee, après nous avoir fait profiter de sa vision dérangée d'*Alice au pays des merveilles*, s'intéresse de près au Magicien d'Oz. Quelques artworks ont filtré mais on attend une confirmation sur le type de jeu dont il s'agit.

■ Officiel...
... mais pas définitif (subtile différence). Heroes of Might and Magic IV est annoncé pour fin février, comme le Renegade de Westwood puis cela devrait être en avril au tour de Dungeon Siege.

■ Sacré bois !
C'est cette fois-ci Half Life qui tente de s'expatrier vers Hollywood. Tente car Sierra n'est encore sûr de rien et après les flops de certaines adaptations, l'éditeur mène un sondage auprès des fans. Nous vous avertirons du résultat.

Un poisson dans les tranchées

Fishtank nous fait revivre la sale guerre.

Bon, c'est quoi leur truc : la baguette de sourcier, le pendule ou un chien avec un pif bionique ? Parce que chez Fishtank, ils semblent avoir un truc pour détecter des hits en puissance. En puissance oui, car il faut tout de même raison garder. Cela dit, ce petit **1914 : The Great War** sorti d'on ne sait où présente incroyablement bien. Admirez un peu ces graphismes ! Le pire, c'est qu'il s'agit d'un jeu de stratégie au tour par tour, ce qui risque de faire mal aux habitués du temps réel. L'essentiel des missions se concentrera sur le front ouest et le réalisme (unités et situations) sera évidemment à l'honneur, avec un historien apparemment célèbre comme consultant. C'est prévu pour l'été prochain, mais on espère bien en découvrir un peu plus d'ici là. ■

■ **ÇA FAIT ENVIE** Un tel moteur parviendra-t-il à convaincre les fans de temps réel à s'intéresser à la stratégie tour par tour ?

CAMPAGNE MEDIATIQUE

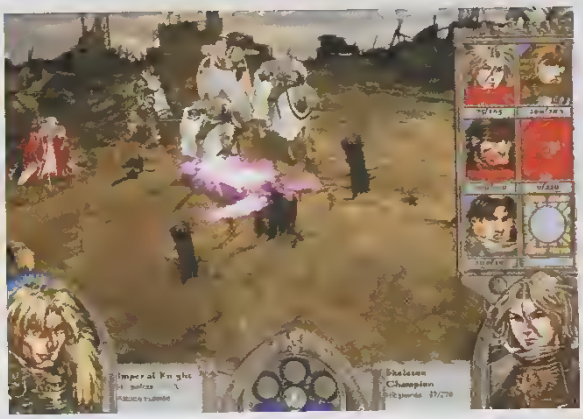
En attendant sa conversion sur nos bons vieux PC, Tony Hawk Pro Skater 3 fait une entrée fracassante sur PS2 avec une grosse campagne médiatique (Activision sait choyer ses meilleurs poulains). Plutôt qu'une pub classique mettant en avant la star du skate, l'éditeur a opté pour la simplicité et l'humour. Tous les joueurs des précédents épisodes s'y reconnaîtront. ■

MEILLEURE PUBLICITÉ DU MOIS

A douze de mes disciples

Stratégie First veut convertir les fans de tactique.

On pourrait croire que le monde du jeu est merveilleux mais pas pour tous. Parfois, certains jeux sont maltraités, refoulés par d'impitoyables services d'immigration. Ce fut le cas de Disciple, un sympathique jeu de stratégie au tour par tour clonant intelligemment Heroes of Might and Magic III, qui n'arriva jamais en France. Espérons que **Disciple II : Dark Prophecy** échappera à ce traitement. Plutôt que de diriger des armées de monstres, c'est ici un petit contingent de héros qui se déplacera sur une carte pour s'approprier des ressources et combattre des ennemis (plus de 200 créatures réparties en quatre camps). Les points d'expérience ainsi collectés permettent aux personnages de progresser et de changer de classe pour acquérir des pouvoirs magiques spéciaux (près de 100). Reste à souhaiter qu'un gentil éditeur se chargera des démarches de naturalisation. ■



■ **Y A DU MIEUX** Les graphismes, point faible du premier opus, ont été largement améliorés en passant en 800 x 600 et 16 bits.

FIFA
LE FOOTBALL À L'ÉTAT PUR,
MAÎTRISE-LE !
PlayStation.2
FIFA FOOTBALL 2002
PlayStation
PC CD-ROM
EA SPORTS
it's in the game.*
* c'est dans le jeu
france.ea.com

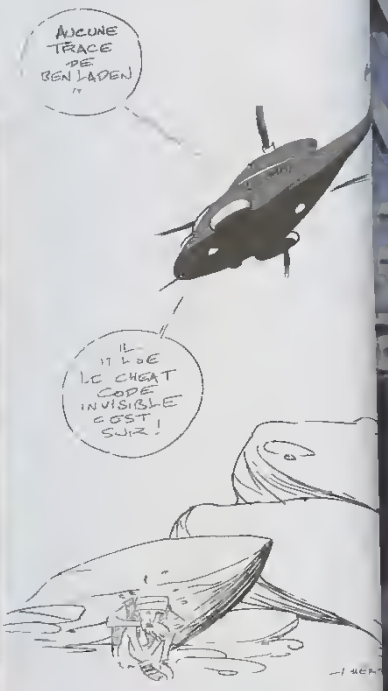
Je vais dedans revient

David Jones se fait embaucher par [illegible]

■ CAPRICE À DEUX Le mode Multi sera enfin disponible.

■ PEUT MIEUX FAIRE Seule information un peu décevante pour IGI 2, l'impossibilité de piloter des véhicules.

La suite de Project I'm Going In, un shoot 3D dans de gigantesques environnements qui nous avait littéralement emballés à Noël dernier, vient d'être annoncée pour 2002. Hormis un changement d'éditeur (bye, bye Eidos), **Project IGI 2** s'annonce relativement proche du premier opus : on y retrouve David Jones, agent spécialisé dans les opérations d'infiltration, qui cette fois remontera la piste d'un marché d'armes clandestin depuis la Chine jusqu'à la Russie en passant par la Libye. Malgré quelques améliorations du moteur (gestion de la météo, missions de nuit, textures plus réalistes, etc.), cela reste visuellement très proche de ce que l'on connaît. Les développeurs se sont plutôt attachés à corriger leurs précédentes erreurs et ce sont désormais des ennemis dotés d'une véritable intelligence artificielle que l'on affrontera (réaction aux stimuli sonores ou visuels, communications entre eux). De plus, un mode Multi sera enfin implémenté. Y a bon. ■



À jeu égal

GI's – joueurs, même combat.

Après nous avoir assuré que c'était sur les Flight Simulator que les terroristes apprenaient à piloter des avions, les médias s'extasient sur une décision de l'armée américaine : celle d'entraîner leurs soldats sur des jeux. Cela n'a rien d'une première puisqu'on savait que des versions modifiées de Delta Force ou encore Rogue Spear étaient déjà utilisées par des forces spéciales d'intervention. Ce qui change, c'est que le développement de C-Force (pour console) et CS XII (PC) sera assuré par des transfuges de l'industrie ludique mais financé par l'armée. Ces jeux clonant Counter-Strike seront aussi destinés au grand public et là, je pose une question : si les pro de l'US Army se font humilier par les clans qui dominent les tournois, enverra-t-on les joueurs au front ? Rhaaaaa, fuyez la CPL, c'est un camp de recrutement ! ■

Ça glisse pour moi

Les créateurs de Cossacks sont dans la course.

■ GARE ! Fusées et rochers viendront perturber le déroulement des courses.

GSC World ne se contente pas d'organiser de gigantesques rave party dans les plaines prussiennes sur le thème « uniformes du 17e siècle ». **Hover**, leur prochain produit, est un jeu de course futuriste qui s'annonce bien, jugez plutôt : 40 arènes, 24 véhicules différents que vous pourrez améliorer à l'aide d'une centaine de pièces détachées dans le cadre du mode Carrière ainsi qu'une gestion réaliste de la physique et de la balistique des armes (oui, ce sera violent, alors, heureux). Terminons avec les mensurations du graphisme : 1280 x 1024 en 32 bits. Un vrai top model ce Hover ! Nous devrions pouvoir l'admirer dès le début 2002. ■

Vous pourriez
vous laisser
prendre
au jeu !...

réalisme incroyable,
disciplines,
circuits prestigieux,
motos à couper le souffle,
qu'à 8 joueurs en LAN ou sur internet .

■ LE SOLEIL VERT La cérémonie s'est eu lieu dans le sud de la France, dans la résidence de Pierre Cardin.

La troisième console ?

La Xbox candidate à l'élection de la meilleure console.

Entre la GameCube, la PlayStation 2 et la Xbox, aucun doute, la guerre des trois aura bien lieu ! Pour annoncer l'arrivée de la dernière citée, Microsoft a organisé, à Cannes, une présentation où plus d'un millier de personnes était invitées. Compte rendu.

C'est donc le 17 octobre, à Cannes, qu'a eu lieu une cérémonie durant laquelle Microsoft a annoncé l'arrivée de la Xbox en Europe pour le printemps prochain, le 14 mars 2002 pour être précis. Boissons, nourriture et discours étaient de mise, mais un moment particulier a retenu notre attention : l'annonce par Sandy Duncan, vice-président de Xbox Europe, du prix de la console. « *Établir un prix agressif était important pour nous* », a-t-il déclaré. Oui, mais voilà, le prix a été fixé autour des 3 150 francs. Sans parler des jeux qui seront vendus entre 450 et 500 francs, voire plus. Aucun doute, voilà qui est agressif mais pas pour les mêmes raisons ! Surtout lorsque l'on sait que la Xbox, version américaine, qui sort quatre mois avant aux États-Unis, est vendue environ 1 500 francs moins cher pour la console et de 100 à 150 francs pour les jeux. L'Europe joue encore le rôle de la bonne poire... Néanmoins, il reste vrai qu'à matériel égal, le prix de la PlayStation 2 est plus élevé.

■ **DEAD OR ALIVE 3** Voilà LE jeu qui risque bien de faire vendre des Xbox à la pelle...

■ **ROLLER CARTOON** L'un des jeux les plus attendus sur Xbox est sans conteste Jet Set Radio Future.

De bonnes specs

À part ça, la Xbox possède des caractéristiques vraiment impressionnantes (pour une console, bien sûr). Sa carte vidéo est une version améliorée de la GeForce 3 de chez nVidia, son processeur est un Intel Pentium 733 et la capacité

■ POUR JOUER SEUL La Xbox sera livrée avec un seul contrôleur. Le jeu, le second coûtera 25€ [illegible]

de son disque dur devrait osciller entre 8 et 10 Go. Sans compter le fait qu'elle bénéficiera d'un lecteur DVD dernière génération, une carte réseau permettant de jouer en Multi sur Internet et quatre ports jeu prenant en charge aussi bien les gamepads que les écouteurs dotés de microphones. Et contrairement à la sortie de la PlayStation 2, Microsoft a prévu la production de 1,5 million d'unités de façon à pallier une rupture de stock. L'autre différence est que de nombreux jeux seront disponibles lors de sa sortie ou peu de temps après. Et une chose est sûre, la Xbox s'est attaché les services des plus grands éditeurs/développeurs du marché tels qu'Interplay, Electronics Arts, LucasArts, THQ ou encore Ubi Soft.

■ VIP De nombreuses célébrités du jeu vidéo ont fait un discours lors de la soirée Xbox, dont le fameux Peter Molyneux.

À chacun son style

Voilà qui va changer un peu le visage des consoles puisque de multiples genres, traditionnellement développés sur PC, vont se voir adapter sur Xbox. On y trouve, par exemple, de l'action-stratégie avec Conflict : Desert Storm, Brute Force ou encore Halo, et du pur jeu de rôle PC avec Elder Scroll 3 : Morrowind. Il y aura bien sûr toute une lignée de softs typiquement console, en partant des jeux de combat comme Dead or Alive 3 ou des jeux d'action comme Batman Vengeance, Nightcaster et Galleon. Quoi qu'il en soit, au vu des vidéos, la qualité des graphismes est vraiment superbe et on espère qu'il en sera de même pour le gameplay... Vu le prix, ya intérêt ! ■

- Loïc Claveau

■ HAUT EN COULEUR Les graphismes que la Xbox peut afficher sont vraiment beaux... Ici, Morrowind.

■ FEU ! Brute Force est un jeu d'action où vous contrôlez un sniper, un rogue, etc.

Rayman dans l'arène

2 pieds, 2 mains et 4 joueurs.

Pour sa troisième incursion sur nos écrans, baptisée Rayman M, **Ubi Soft** change d'approche. Fini de jouer seul dans votre antre, reclus comme l'animal asocial que décrivent avec tant de justesse les médias généralistes. Place à la convivialité avec cette version qui propose à quatre joueurs de s'affronter simultanément sur même écran ou réseau. Deux types d'épreuves sont disponibles : les courses et les combats répartis en quelques 30 niveaux dans 4 univers distincts. Quoique amicaux, ces affrontements n'en seront pas moins mouvementés puisque chacun des personnages (Rayman, Globox, Tily... 8 en tout) pourra accéder à un arsenal de 11 armes (sangsue, bombe glue, glace, etc.). Voilà qui devrait fédérer du monde, d'ailleurs Ubi prévoit de toucher « *61 % des gamers français âgés de 15 à 24 ans* » ! Le marketing est un concept affublé d'un nez rouge qui n'a jamais croisé de miroir. ■

■ **FLOWER POWER** C'est beau et très coloré, mais on aimerait voir ce que donne l'animation en écran divisé.

Point de vue

Frédéric Dufresne
Rédacteur

Comme à chaque Noël, c'est l'avalanche de hits, ce qui paradoxalement ne nous réjouit pas forcément. Même si les fêtes de fin d'année signifient temps libre et argent à dépenser, il est impossible pour le joueur moyen de faire face à autant de bons titres. La sélection sera rude et seuls trois ou quatre titres cartonneront vraiment, laissant sur le carreau d'excellents produits qui auraient fait un carton à un autre moment de l'année. Les éditeurs ont beau se défendre de ce choix marketing en arguant que 75 % du chiffre d'affaires se fait à cette période, on ne peut s'empêcher d'en douter. Les succès d'un Diablo II (très connu d'accord), de Sims, Cossacks, Max Payne et autres, pourtant commercialisés en périodes dites creuses, tendent à prouver l'inverse. Voici mon message : cessez d'affamer les joueurs des mois durant pour les gaver jusqu'à l'overdose pendant Noël. Nous avons envie de jouer tout au long de l'année et rien n'est plus frustrant que d'avoir à renoncer à des produits, faute de temps ou d'argent. Il y va de notre intérêt comme du vôtre. Combien de petits développeurs seront obligés de fermer leurs portes parce que leur jeu, du reste excellent, n'a pas fait le poids face aux blockbusters de Noel ? ■

Halte à l'overdose de Noël, nous voulons pouvoir jouer tous les mois de l'année.

■ **RESTONS LOGIQUES** Être un dictateur sans morale n'empêche pas de se montrer accueillant envers les touristes... s'ils sont riches.

T'en veux encore, coco ?

L'add-on de Tropico prend le pouvoir en janvier.

Avec les récentes lois antiterroristes et antiliberté votées par le congrès américain, on aurait pu croire que l'add-on de la sympathique simulation de dictateur de chez **Take 2** aurait pour théâtre les États-Unis. Pas du tout, nous demeurerons dans nos îles tropicales, à fumer des cigares tout en exploitant la population et en soutirant un maximum d'argent aux touristes crédules. Paradise Island proposera des structures militaires (forts, base, cachot, etc.) et des attractions inédites (court de tennis, villa en bord de plage, réserve naturelle, etc.), ainsi que de nouveaux personnages et véhicules. Vous disposerez de vingt missions pour les étrenner et profiterez des légères améliorations apportées à la jouabilité. On attend de voir si Paradise Island fera aussi bien que l'add-on des Sims. ■

APRÈS LE SON INCROYABLEMENT VRAI...

VOICI LE SON VRAIMENT INCROYABLE !

SOUND BLASTER® AUDIGY

QUALITÉ - PUISSANCE - CONNECTIVITÉ

EAX

SB1394

DOLBY DIGITAL

ASIO

La qualité audio sur PC vient de faire son plus grand pas en avant avec l'arrivée de la nouvelle famille de cartes Sound Blaster® Audigy™ de Creative. Grâce à ses nouveaux algorithmes audio, Sound Blaster® Audigy amplifie vos jeux et vos compositions musicales à des niveaux de réalisme jamais atteints. Et plus simplement du monde, Creative vous donne seule la plus haute qualité sonore et la plus grande puissance. Equipée du SB 1394, la Sound Blaster Audigy met à votre portée l'un des standards de transfert des données numériques audio et vidéo les plus rapides au monde. www.creativelabs.com

CREATIVE

© Copyright 2001 Creative Technology Ltd. Les logos Creative et Sound Blaster sont des noms et marques déposés de Creative Technology Ltd. EAX, Audigy et SB 1394 sont des représentations commerciales de Creative Technology Ltd. Le logo Dolby est un nom de marque déposé du laboratoire Dolby

Rencontre du 5.56 mm type

Serious Sam règle les problèmes de surpopulation alien

■ DANS LA LIGNE DE MIRE La puissance comme la portée du fusil de snipe sont assez incroyables.

■ ZBOING Ventilateurs et trampolines vous propulseront régulièrement dans les airs.

Commençons par rassurer les nerveux qui pensent que huit mois constituent un délai un peu court pour réaliser une suite digne de ce nom : Serious Sam Second Encounter n'est pas une suite. Le jeu original s'annonçait gigantesque mais vu les délais de production, l'éditeur a préféré le fragmenter. Résultat, ce qui sort le mois prochain tient plus de l'épisode 2 que de la suite et il ne faut pas vous attendre à de gros bouleversements, mais commençons plutôt par la fin.

Les cités d'or

Après avoir défait le big boss, Sam embarquait dans un vaisseau alien qui... s'est lamentablement crashé en Amérique du Sud. On échange donc les pyramides égyptiennes contre les temples incas. Première constatation, le moteur semble avoir été optimisé : les niveaux en extérieur sont toujours aussi beaux et gigantesques (de quoi ridiculiser Project IGI) mais en plus, les terrains sont désormais couverts d'une épaisse végétation qui vous cache partiellement la vue, le tout sans ralentir l'animation. D'autant plus impressionnant que les monstres se récoltent comme d'habitude par grappes de 30 ou 40 dès les premiers pas. On compte d'ailleurs de nouveaux venus pas tranchement commodes dans leurs rangs. Fort heureusement, votre arsenal s'est aussi étoffé. Tronçonneuse, lance-flammes et fusil de snipe s'avèrent d'une redoutable efficacité et plus que jamais, il faudra jongler entre les armes pour survivre.

■ UNE BOUFFÉE DE CHALEUR ? Sans valoir ceux de Return to Castle Wolfenstein, les effets de flammes sont très réussis.

Serious Sam mérite vraiment sa couronne de roi du bourrinage.

Côté jouabilité, si Serious Sam reste le synonyme de bourrinage intensif, on note néanmoins l'apparition de nombreux pièges à base de boules de pierre et de pieux qui nécessitent un brin de doigté ainsi que de rares casse-tête. Bref, quelques grammes de subtilité dans un monde de brutes. Nous verrons le mois prochain si cela suffit à renouveler l'intérêt du jeu. ■

■ SALUT MON GRAND Seuls les grands ennemis dépassent de la végétation.

mais qui
le fait vibrer
plus que moi ?

Les accessoires de jeu
Thrustmaster.

Faites l'expérience !

Séduction	Passion	Emotion
Firestorm™ Dual Power Gamepad	Force Feedback GT Racing Wheel	Top Gun™ Fox 2 P Shock™ joystick

Pour P

THRUSTMASTER®

Thrustmaster® est une division du groupe Guillemot Corporation
Guillemot France S A - BP 2 – 56204 La Gacilly Cédex
Tél 0 825 857 810 fax 02 99 08 94 17

www.thrustmaster.fr

© Guillemot Corporation 2001 Thrustmaster® est une marque de Guillemot Corporation Ferrari® est une marque déposée de Ferrari S p.A. Gun ™, @ et © 2001 Paramount Pictures Top Gun™ est une marque de Paramount Pictures. Toutes les autres marques sont des marques e des marques déposées de leurs propriétaires respectifs Tous droits réservés Photos non contractuelles La conception graphique, le contenu et spécifications sont susceptibles de changer sans préavis et peuvent varier selon les pays

Les blafards font du ski

Allez sur les pistes sans quitter votre PC.

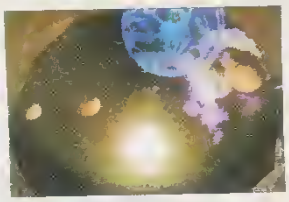
Microids et Eidos vont s'entendre, si, si. Alors que l'éditeur anglais concocte un jeu de gestion se déroulant en plein été, le développeur français se concentre sur l'hiver avec **Sim Ski**. Construction des infrastructures hôtelières, des restaurants, des magasins, d'activités (skidoo, patinage, etc.), embauche et formation des salariés, choix d'une politique tarifaire (présentez votre diplôme HEC au moment de l'achat du jeu) sont évidemment au programme. Afin d'exprimer vos dons innés d'architecte dont seuls vos Lego peuvent témoigner à ce jour, il sera possible de modeler en 3D réelle le domaine skiable pour créer les meilleurs parcours et ainsi satisfaire l'un des nombreux critères comportementaux de vos clients. Enfin, une multitude d'incidents viendront égayer vos heures : skieurs hors pistes, changements météo, etc. C'est en février prochain que l'on pourra accuser les jeux vidéo de provoquer des avalanches. ■

■ **LÀ-HAUT SUR LA MONTAGNE** Quatre niveaux de zoom permettront de surveiller facilement un client et toute la station.

La route des Indes

Vinayak installe la lumière.

Après Road to India, l'Inde est à nouveau à l'honneur avec **Atma : The Mythic Light of India**. Si, à l'instar de Myst, le jeu s'axera essentiellement sur la résolution d'énigmes imprégnées par la religion locale, l'aspect technique sera par contre radicalement différent. **Vinayak** a en effet utilisé le tout nouveau moteur qu'Epic a développé pour Unreal Warfare. Résultat, c'est dans un monde en 3D temps réel que l'on se déplace en vue subjective. Le rythme est évidemment beaucoup plus lent que les shoots 3D, ce qui a permis aux développeurs de se concentrer sur le décor et les personnages, qui s'avèrent somptueux. Le jeu devrait être prêt d'ici mi-2002, reste à espérer qu'il trouvera la route de notre pays. ■

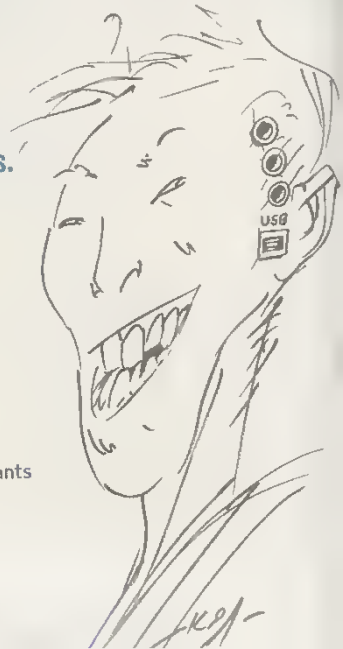


■ **VOYAGE VOYAGE** Le heros d'Atma ne se contente pas de visiter l'Inde.

Un cerveau dans l'oreille

Une intelligence artificielle pour les appareils auditifs.

Pour les gens qui n'ont pas comme nous une carte son 128 bits en Dolby Digital 5.1 implantée dans l'oreille, sachez que la vie est dure. Alors que notre oreille filtre le brouhaha sonore, les appareils auditifs se contentent d'amplifier tous les sons, de Léontine qui vous raconte son dernier chagrin d'amour à la chasse d'eau tirée à l'autre bout du bar. **Opticon** (argh, résister au jeu de mots vaseux, rester zen) a donc développé une prothèse dotée d'un programme « intelligent » qui analysera les sons. En cas de détection d'une voix humaine proche, il se focalisera sur celle-ci alors qu'au contraire, les bruits ambiants ainsi que la résonance (lorsque l'on mâche par exemple) seront amoindris. Moi, j'aimerais savoir si on peut bloquer les voix de certaines personnes parce que chez nous, les maquettistes chantent... mal. ■



Au Japon, on ne plaisante pas avec la qualité. Notre gamme de moniteurs VISION MASTER PRO vous garantissait déjà une image précise et réaliste. Aujourd'hui, en dotant ses nouveaux moniteurs Diamondtron Natural Flat de la fonction High Brightness*, IIYAMA vous offre deux fois plus de luminosité pour découvrir la nouvelle vie ainsi donnée à vos images animées. Non, vous ne rêvez pas ; le virtuel devient bel et bien réalité.

Pour connaître la liste des partenaires iiyama et avoir plus d'informations Tel 01 49 41 43 30 / Fax 01 49 41 00 82

Moniteurs Vision Master Pro : Sensations made in Japan

17" LA702UT

17" LM702UT
High Brightness*

17" HM704UTC
High Brightness*

17" HM703UT
High Brightness*

19" MA901U

19" A902MT

19" HA901D

22" MA201D

22" HA202DT

ENTREZ DANS
L'UNIVERS
IIYAMA
www.iiyama.fr

Un Noël pas cher !

Vous voulez un beau Noël ludique sans sacrifier votre fidèle petit cochon-tirelire ? Réjouissez-vous, car à côté de leurs jeux tout neufs et hors de prix, les éditeurs concoctent aussi des gammes « budget » très très sympathiques. Voici un petit hit-parade de fin d'année, totalement subjectif bien entendu.

Electronic Arts

Ça ne se bouscule pas au portillon des jeux passionnants et pas chers chez EA (en dehors de toute leur gamme « sport » de l'année écoulée, qui ressort à 130 francs environ), mais un de nos chouchous, Alice, ressort pour la même somme. Une ambiance incroyable, des graphismes sublimes, une aventure totalement hallucinante qui peut toutefois décevoir les fans les plus « hardcore » des jeux de plateau. Mais quand même, qu'est-ce que c'est beau !

Activision

Chez Activision, on relèvera surtout la ressortie de Vampire, la Mascarade à 100 francs. Mal sorti (pas tout à fait terminé et juste avant Diablo), Vampire, très beau jeu d'action et d'aventure à la réalisation originale mérite largement une seconde chance. Si vous aimez le Moyen Âge, le XIXe siècle et les bas-fonds modernes, n'hésitez pas. Et si vous préférez les sports de glisse, jetez-vous (pour le même prix) sur Tony Hawk Pro Skater 2, « un pur jeu avec de pures sensations qui tuent », selon Frédéric Dufresne, notre spécialiste des jeux pour djeunes. Ce que nous ne contesterons pas car nous ne voulons pas prendre de coups de Basket dans les dents...

Codemasters

On démarre en trombe avec Colin McRae Rally 2.0, LE jeu de rallye sur PC, beau, rapide et très très fun, sorti voici à peine quelques mois pour 130 francs. Sautez dans votre bolide préféré et foncez l'acheter. On continue toujours dans le beau et le rapide mais à une tout autre époque avec Severance, tomb-like barbare doté de graphismes remarquables et surtout d'une interface de combat jamais vue. Frappez, tranchez, résolvez des énigmes... bref, ici, on aime Severance (pas autant que Rune mais quand même...), et il ne coûte plus que 130 francs, avec une très bonne durée de vie. Comme quoi c'est peut-être vrai que le crime ne paie pas !

Virgin Interactive

Le prix du plus gros pack de cette fin d'année revient sans conteste à Virgin avec son pack « La Saga Baldur's Gate » qui contient ni plus ni moins que les quatre jeux désormais mythiques, à savoir Baldur's Gate I & II avec leurs add-on respectifs, Tales of the Sword Coast et Throne of Bhaal. Autrement dit c'est grand, c'est beau, c'est généreux et même si c'est un peu cher (500 francs environ) ça fait un très beau cadeau de Noël.

Les fans de SF, eux, préféreront sans doute la compilation Fallout Radioactive, qui contient Fallout 1 et 2 et le très sympa Fallout Tactics, sorti l'an dernier, le tout pour 350 francs environ. Les deux premiers Fallout ont un peu vieilli graphiquement, mais au niveau de l'intérêt et de l'ambiance, ils n'ont pas pris une ride. Et Fallout Tactics vaut le détour, ne serait-ce que pour son originalité.

Sierra

Ground Control, injustement boudé lors de sa sortie (encore une victime de la déferlante Diablo II ?), reste l'un des meilleurs et des plus novateurs softs de stratégie sortis à ce jour. Et en plus, pour 130 francs, ce superbe jeu remarquablement scénarisé, ressort avec son indispensable add-on Dark Majesty. Bref, pour tous ceux d'entre vous qui n'auraient pas déjà ce pur chef-d'œuvre dans leur ludothèque, c'est tout simplement imparable.

Toujours dans la stratégie, si vous souhaitez prendre un peu de hauteur, jetez-vous sur Homeworld. Ce jeu a déjà deux ans, mais il était tellement beau et novateur qu'il est toujours en avance aujourd'hui. Et il ne vaut plus que 100 francs !

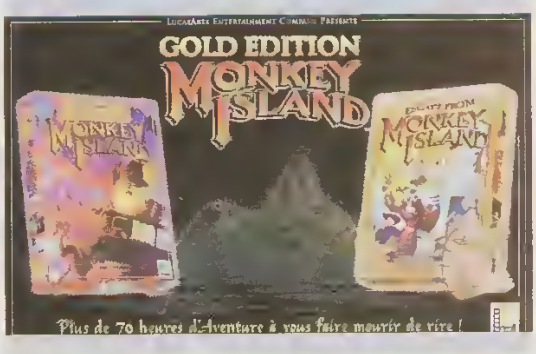
Take 2

Deux très bonnes choses à 100 francs chez Take 2. Tout d'abord, Oni, qui, sans avoir été la tuerie prévue, reste ce qui se fait de mieux dans le genre sur PC, où la baston ne fait guère recette. Un bon jeu, inspiré de quelques Mangas célèbres qui devient de mieux en mieux au fur et à mesure qu'on avance vers la conclusion, c'est assez rare pour être signalé. De même, si vous cherchez un bon shoot pas trop intello, Serious Sam devrait vous ravir. Beau, sanglant et bourrin à souhait, c'est une des bonnes surprises de 2001, surtout en Multi, à condition d'avoir une bonne bécane. Et comme le numéro 2 arrive bientôt, dépêchez-vous de le finir avant janvier !

Microsoft

Les stratèges vont se jeter sur le pack Age of Empires II Gold, qui offre non seulement Age II et son add-on Conquerors mais aussi des cartes bonus (environ 400 francs). Notons également un pack regroupant Metal Gear Solid, Crimson Skies et Starlancer pour environ 250 francs. Une affaire !

Ubi Soft

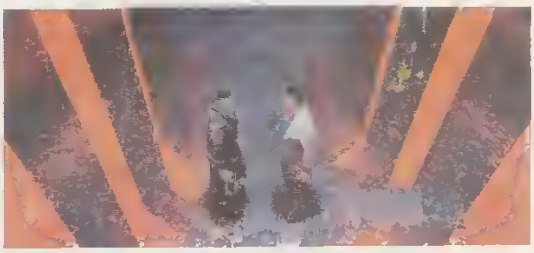


Ubi et M6 Games s'allient à Activision pour nous proposer un coffret de très bon standing puisque pour 300 francs, vous pouvez vous offrir Heroes of Might and Magic III, Civilization : Call to Power, Settlers III, Battle isle et Earth 2150. Bref, que du bon, voire de l'excellent. Et si tout ça vous semble trop sérieux, leur Monkey Island Gold Edition va vous desserrer les zygomatiques. Pour 250 francs environ, les tomes 3 et 4 d'une des plus grandes sagas du jeu d'aventure, aussi hilarants que passionnants et bourrés d'énigmes : l'idéal pour un Noel pas triste. Aussi stimulant pour les neurones, Riven se donne à vous pour quelque 130 francs.

Eidos

Deus Ex. Deux mots magiques qui symbolisent un peu pour nous tous le jeu parfait, celui qu'on a jamais vraiment quitté même si on l'a fini depuis longtemps, la référence ultime du jeu d'aventure-action. Deus Ex, c'est une sorte de festival de l'intelligence ludique, une leçon pour tous les développeurs. Et cet hiver, il ne vaut plus qu'environ 100 francs. Vous attendez quoi ?

Trois autres excellents jeux, toujours à 100 francs chez Eidos : tout d'abord Hitman, qui vous met dans la peau d'un tueur à gages sans scrupules. C'est un peu l'ancêtre de Mafia, et, à condition d'avoir une bonne becane, c'est excellent. Pour bonnes configurations aussi, Project IGI, soft d'infiltration en 3D qui occupa une bonne partie de l'hiver 2000 au sein de cette rédaction - dans la lignee de Rainbow six et Operation Flashpoint, mais en Solo. Enfin, vieux de deux ans déjà mais toujours aussi beau, The Nomad Soul, magnifique jeu d'aventure et d'action *made in* France qui ne peut que ravir tout joueur qui se respecte



À l'assaut de Stronghold

Sierra cherche à faire bonne impression.

■ **Ô MON CHATÔÔÔÔ** Le moteur permet de zoomer et pivoter pour admirer unités et châteaux sous tous les angles. Fini les brèches invisibles des murs !

On ne change pas une équipe qui rapporte. C'est en tout cas ce que doivent se dire **Sierra** et **Impressions Games** (Pharaon, Zeus, etc.) qui s'acoquinent une fois encore pour nous proposer en cette fin d'année **Lord of the Realm 3**. Au programme, de la gestion-stratégie sauce médiévale, qui devrait inévitablement piétiner les créneaux de l'excellent Stronghold. Vous incarnerez un lord tentant de conquérir le trône du royaume d'Angleterre. Pour cela, il vous faudra apprendre à gérer vos ressources, composer habilement avec le clergé et les bourgmestres afin qu'ils vous soutiennent, construire votre château puis résister aux sièges avant d'aller rendre la pareille à vos envahissants voisins (une centaine d'I.A. !). Outre son réalisme et sa richesse, Lord of the Realm 3 table sur son moteur en 3D réel pour se distinguer de la concurrence. Je connais un messire Luc qui l'attend de pied ferme. ■

Nickel chrome

Le Han Solo qui valait 3 milliards.

■ **OU MIEUX** Après le décevant Crime Cities, Techland semble avoir fait de gros efforts sur le plan technique.

Pierre Perret nous a tous traumatisés avec ses *colonies de vacances* ! Si, si, j'en veux pour preuve le scénario de Chrome, le prochain jeu du studio **Techland**, une histoire de guerre se déroulant sur de jolies colonies spatiales. Alors, vous voyez ! Bon, ce que je comprends moins, c'est où ils ont été chercher cette histoire de chasseur de primes du nom de Logan qui se mêle du conflit et parcourt ainsi une dizaine d'environnements variés (jungles, mines, bases, satellites, etc.). Mais d'où sortent ces couteaux, flingues, fusils au plasma, snipers, lance-flammes, lance-roquettes, torches, Médikits et consorts ? Et puis ces implants qui permettent de booster l'endurance, la rapidité ou la précision de notre héros ? Bon, c'est peut-être moi qui suis traumatisé, on vérifiera ça au début de l'année prochaine. ■

LE GADGET DU MOIS

Histoire d'espion

L'espion qui m'avait filmé.

Ce qui fait rêver dans *James Bond*, ce sont les jolies filles et les gadgets. Nous nous gardons les filles, mais nous vous proposons charitablement les gadgets comme le **Spypen Xion**. Cette appareil photo numérique de la taille d'un stylo que n'aurait pas renié Q permet de prendre 26 clichés en 640 x 480 (VGA) ou 107 en 352 x 288 (CIF). Il peut aussi servir de Webcam voire de Camescope (3mn), et dispose de tout le confort moderne (correction automatique, retardateur, logiciel de traitement d'images, etc.). Bon, on atteint les 800 francs, mais faut ce qu'il faut pour concurrencer James. ■

XION

la force
de
sublimer...

sublime

idéal VISION

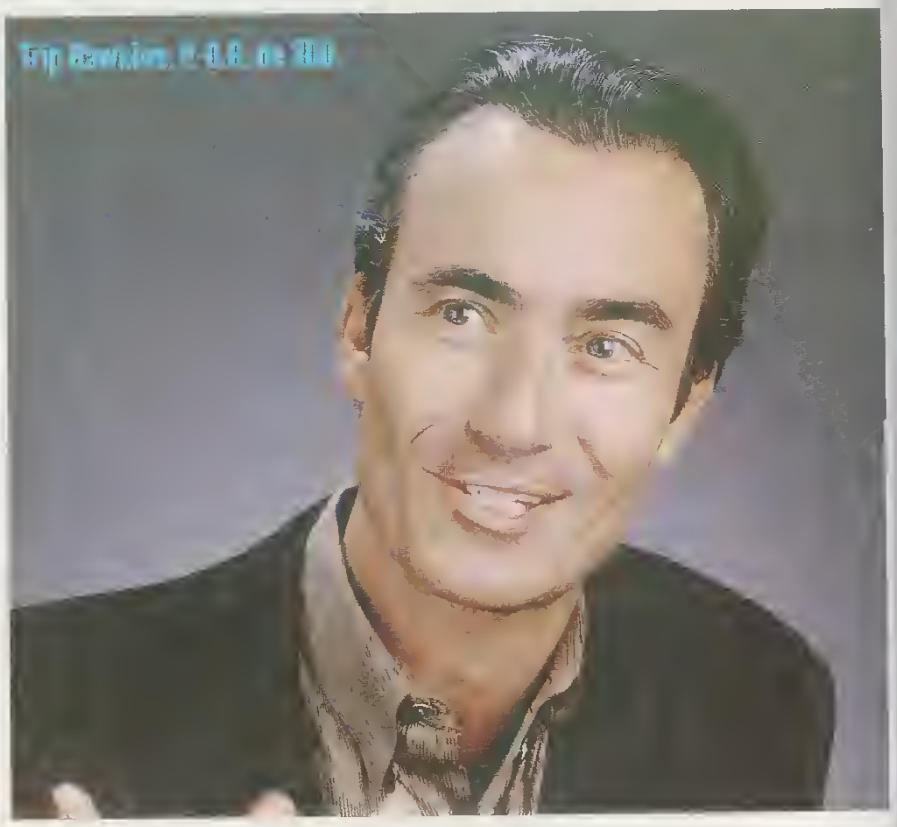
Vous aussi vous trouverez certainement dans notre gamme votre meilleur compagnon. Laissez-vous surprendre au quotidien par la fidèle restitution des couleurs, l'esthétique rassurante et les prix attractifs de tous nos moniteurs CTX. De la **VALUE Séries** pour un usage essentiellement bureautique, à la gamme **LCD Monitor**, la performance est au rendez-vous en respectant votre confort visuel et votre environnement, puisque tous nos écrans sont conformes aux normes TCO. De l' [illegible] à la **PROFESSIONNAL Series** (à base de tube FD Trinitron(r) de Sony), pour une image pure, stable, pour ceux qui aiment la perfection.

IDÉAL VISION : l'importateur officiel pour la France de la marque CTX
95, boulevard Berthier 75017 Paris - Tél : 01 44 29 52 00 - Fax : 01 44 29 52 09
idealvision@wanadoo.fr - http://www.idealvision.fr

CTX
The Monitor Specialists

3DO temps réel

Rôle (Might and Magic), stratégie (Heroes of Might and Magic), action (Army Men)... 3DO touche un public varié et ses jeux sont très attendus par les fans. La venue de Trip Hawkins en France était l'occasion de faire le point sur l'avenir proche et le futur lointain de son entreprise.



Où en est Heroes of Might and Magic IV ?

Cela fait deux ans que 40 personnes travaillent dessus et nous avons fait de gros efforts. Bien sûr, nous avons conservé le tour par tour et de nombreux éléments qui plaisent aux fans, mais nous avons tout de même tenté d'innover. D'abord au niveau des graphismes. Les précédents épisodes avaient un look 2D, nous avons désormais des personnages modélisés en 3D précalculée avec de belles animations. Les villes aussi sont plus sophistiquées. Sur le plan de la jouabilité, il y aura pas mal de petites nouveautés comme le fait que les héros prennent part au combat physiquement.

Pourquoi ne pas être passé à la 3D temps réel ?

Dans le tour par tour, il est plus pratique que la vue soit reculée. Pour certains jeux, il est préférable de ne pas opter pour la 3D. Cela permet d'avoir un niveau de détails bien plus important. Dans Might and Magic IX, c'est différent. Nous avons une réputation de bon gameplay, mais la technologie ne suivait pas. Il faut le reconnaître, cela n'est pas dans nos compétences donc nous nous sommes tournés vers le Litech Engine qui nous a permis d'obtenir un excellent résultat.

Notre idée du futur on-line est différente, elle s'inspire davantage des jeux de cartes.

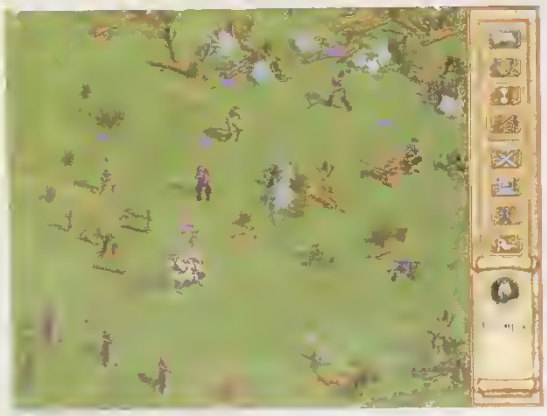
Pourquoi ne pas exploiter le monde de Might & Magic dans un univers permanent ?

Nous pensons qu'il est aujourd'hui important pour un jeu comme Heroes of Might and Magic IV d'offrir la possibilité de jouer sur le Net. Mais parce qu'il s'agit d'une connexion entre particuliers, sans serveur et argent à débourser. En général, les joueurs n'aiment pas payer une somme mensuelle pour s'amuser. Les compagnies qui se lancent dans le domaine ont du mal à se constituer une clientèle importante. Au niveau commercial, il y a une très grosse différence entre les ventes des meilleurs jeux on-line et celles des produits off-line, bien plus importantes. Notre idée du futur est différente, elle s'inspire davantage des jeux de cartes. Si vous prenez les cas de Pokemon ou Magic l'Assemblée, les gens achètent des paquets de personnages puis s'amusent avec. Transposé sur le Net, ce concept pourrait s'appliquer à un univers de jeu où vous achetez des paquets de personnages digitaux, des héros célèbres, sauf qu'au lieu de les utiliser pour un seul jeu, vous vous en servirez dans plusieurs. Mettons que vous tombiez sur Batman. Dans un jeu Batman, il n'y aura pas de changements, mais en le plaçant dans Army Men, cela donnera par exemple un avion furtif au look étrange ; dans un jeu de foot, vous obtiendrez un buteur particulièrement agile et rapide comme le héros ; et une chauve-souris géante dans Might and Magic.

Vos prochains projets ?

Nous avons acquis la licence de *Cubix*, un dessin animé en images de synthèse qui marche très fort chez nous et devrait débarquer en Europe dans les mois qui viennent. Notre premier produit est un jeu de course. En mars prochain, devrait aussi arriver Army Men RTS, un jeu de stratégie que nous avons réalisé en collaboration avec Pandemic (Battlezone 2, Dark Reign 2) et qui s'annonce vraiment très bon ■

- Propos recueillis par Frédéric Dufresne



■ HEROES OF MIGHT & MAGIC IV Après de la 2D simple, on passe à de la 3D isométrique. Peut-être de la 3D réel pour Heroes V...

Bouffée de chaleur

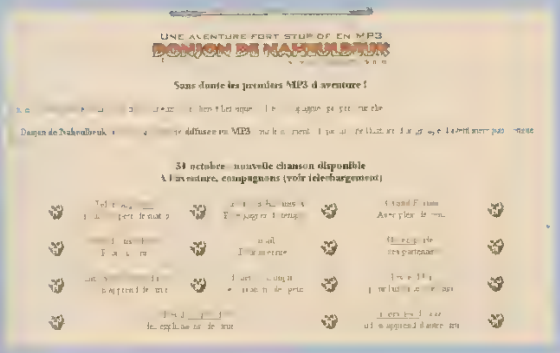
Les meurtres en séries de David Cage.

Le petit génie, déjà à l'origine d'Omikron : The Nomad Soul, se lance avec son équipe dans une nouvelle épopée, celle de **Fahrenheit**, une aventure policière qui se déroulera dans la bonne ville de New York. Neuf meurtres y ont été perpétrés par neuf personnes différentes, sans aucune relation connue, mais selon un rituel rigoureusement identique. Voila qui s'annonce étrange à souhait. La première originalité du jeu viendra du fait que vous alternerez les rôles de suspect et d'enquêteur, chacun de vos actes influant sur le déroulement de l'affaire. La seconde concernera le mode de distribution puisqu'un nouvel episode sera disponible chaque mois, non seulement par l'intermédiaire du Net (comme Arabian Nights) mais aussi sur CD. C'est une bonne chose, car vu le niveau de détails des graphismes, le moteur doit peser son poids. La chasse débute mi-2002 ■

■ **MULTIJEU** Hormis les mises en situation cinématiques, la variété d'actions s'annonce énorme : discussion, gestion d'inventaire, combat, tir, conduite, etc.

SITE DU MOIS

www.penofchaos.com/donjon



Si vous aimez un tant soi peu les jeux de rôle, papier ou PC, ce site est un passage obligé. Reprenant le style de l'émission *Deux minutes du peuple* de François Perrus, le sieur Johnny Lang propose une aventure héroïc fantasy auditive. C'est incroyablement bien fait et surtout bourré de clichés rollesques hilarants qui raviveront les souvenirs de nombreuses parties. Il y a pour l'instant huit épisodes (d'autres sont en cours) et quelques fausses pubs que vous aurez le plaisir de retrouver sur notre CD. Une véritable communauté s'est créée autour de cet événement et le site est donc très vivant. Allez, hop, on y va ■

WANADOO DOUBLE VOS HEURES D'INTERNET.

Profitez de l'offre exceptionnelle de Wanadoo. En ce moment pour tout abonnement à un forfait Wanadoo Intégrale, Wanadoo double les heures de votre forfait Internet. De plus, bénéficiez aussi de la Garantie Wanadoo.
Wanadoo vous recommande le moteur de recherche voila.fr.

5H 8€ 10H
10H 10,98€ 20H
20H 14,98€ 40H
30H 22,98€ 60H

Pour vous informer et vous abonner, appelez le :
N°Azur 0 810 79 80 81
ou tapez : wanadoo.fr ou 3615 Wanadoo
Agences France Télécom, grandes surfaces, magasins spécialisés

france telecom
Wanadoo

Hit Gen4 PC

SCOREGAMES MULTIMEDIA

En association avec les magasins Score Games, voici les 20 meilleures ventes du mois de octobre ainsi que le hit de la rédaction dans les catégories Stratégie, Action et Rôle-aventure.

1 — L'Entraîneur 2001/2002

N

• Eidos • gestion

Une entrée qui n'étonne guère puisque c'est la même ruse sur ce jeu de gestion de club à chaque nouvelle édition. Base de données remise à jour, interface et graphismes améliorés, quelques nouveautés de quoi séduire les nombreux fans.

2 — Red faction

▲ 7

• THQ • shoot 3D

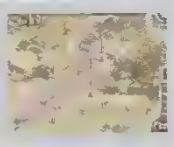
Même s'il n'exploite pas autant que l'[illegible] l'espérer son fabuleux moteur permettant de déformer en temps réel l'environnement, [illegible] 3D demeure un excellent jeu. Scénario [illegible] et jouabilité bien réglée permettent de s'y amuser.

3 — Commandos 2

▼ 1

• Eidos • infiltration

On l'a attendu longtemps, [illegible] meilleur des jeux d'infiltration [illegible] ne déroute pas. Réalisation [illegible] de vie principal, tout est excellent.



4 — Half-Life + Counter-Strike 1.0

▲ 6

• Sierra • shoot 3D

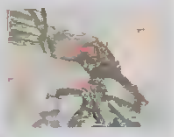
Counter-Strike demeure l'un des jeux les plus pratiqués sur le Net et cette [illegible] confirme l'arrivée [illegible] nouvelles recrues.

5 — Half-Life Best-seller

N

• Sierra • shoot 3D

[illegible] sans [illegible] le haut de [illegible] la [illegible] Mais [illegible] dépasse techniquement cela reste une référence du genre.



6 — SWAT 3 Elite Edition

N

• Sierra • gestion d'infanterie

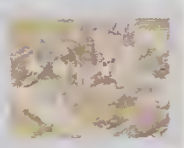
En attendant l'arrivée de Ghost Recon, les fans du genre se précipitent sur cette version Elite qui contient de nouveaux niveaux.

7 — Stronghold

N

• Take 2 • gestion

Le jeu de gestion médiéval classique [illegible] apparemment les joueurs suivent.



8 — Diablo 2 add-on

▼ 5

• Blizzard • action-rôle

Avec ses nouvelles classes passionnantes et ses centaines d'objets inédits à collecter, le bébé de Blizzard reste une valeur sûre.

9 — FIFA 2002

N

• Electronic Arts • foot

Après plusieurs versions qui [illegible] l'EA révolutionne enfin [illegible] la [illegible] populaire.

10 — Operation Flashpoint

▼ 8

• Codemasters • shoot réaliste

[illegible]

11 — LNF Manager 2002

N

• Electronic Arts • gestion

[illegible] de gestion de clubs de football [illegible] un peu plus graphique que L'Entraîneur.

12 — Arcanum

▼ 2

• Sierra • jeu de rôle

Grosse chute pour Arcanum, le jeu de rôle aux graphismes ingrats mais riche au niveau du [illegible]

13 — Cossacks European War

—

• Focus • stratégie

Un très bon jeu de stratégie qui mérite amplement [illegible] dans le classement.

14 — Throne of Darkness

N

• Sierra • rôle-action

Le diablo like façon médiéval asiatique rentre doucement dans le top. Cool. A suivre.

15 — Age of Empires 2 Gold

N

• Microsoft • stratégie

Un pack regroupant Age 2 et son add-on. On comprend pourquoi ça se vend bien.

16 — Myst III Exile

▼ 3

• Ubi Soft • aventure

Grosse claque pour Myst III. Commencerait-il à [illegible] le début de la fin ?

17 — Deus Ex

N

• Eidos • aventure-action

[illegible] si vous n'avez pas encore acheté votre Deus Ex [illegible] vous manquez quelque chose.

18 — Project I.G.I

N

• Eidos • shoot 3D

Un très bon shoot, un mixe stratégie et infiltration [illegible] en gamme budget.

19 — Max Payne

▼ 4

• Take 2 • shoot 3D

La [illegible] de la réalisation se verra-t-elle [illegible] par la courte durée de vie du jeu ?

20 — Les Sims

▼ 10

• Electronic Arts • gestion

[illegible] Les Sims [illegible] la fâcheuse [illegible] ne pas vouloir s'en aller.

LÉGENDE

Position du mois dernier — Position actuelle

9 ▲ 0

Mouvement
▲ En progression
— Stationnaire
▼ En [illegible]

SOURCES

Le hit des ventes nous est fourni par ScoreGames 36 15 code SCOREGAMES (2,23 F/minute) et www.scoregames.com

SCOREGAMES

HIT Rédaction — Stratégie

1 — Commandos 2 • Eidos

2 N Battle Realms • Ubi Soft

3 N Empire Earth • Sierra

4 N Cossacks : The Art of War • Fo[illegible]

5 ▼ 3 Stronghold • Take 2

Beaucoup de mouvements ce mois-ci. Les fans de stratégie, qu'ils affectionnent la gestion, la tactique ou les combats de masse, seront aux anges. Plus que jamais Warcraft III est attendu au tournant.

HIT Rédaction — Action

1 — Max Payne • [illegible]

2 N Ghost Recon • [illegible]

3 N Moto Racer 3 • Electronic Arts

4 ▼ 3 Operation Flashpoint • Codemasters

5 ▼ 4 New York Race • Wanadoo Edition

De grosses arrivées avec Ghost Recon qui va ravir les amateurs de gestion d'infanterie tant par sa réalisation que sa jouabilité et Moto Racer 3. Après un épisode décevant Delphine Software revient en grande forme.

HIT Rédaction — Rôle-aventure

1 — Deus Ex • [illegible]

2 — Diablo II • [illegible]

3 — Baldur's Gate II • [illegible]

4 N Anarchy Online • [illegible]

5 ▼ 4 Summoner • THQ

La seule entrée concerne Anarchy, tableau jeu on-line dont l'univers futuriste nous change d'Ultima Online ou Everquest. La grosse déception vient de Pool of Radiance 2 bien trop axé sur les combats.

Avec Gen4 et fishtank

participez au concours Aquanox

et gagnez votre place dans l'enfer sous-marin

Pour participer c'est très simple :
Compter le nombre de bulles
disséminées dans
votre magazine préféré

Total des gains
15 000 F

Répondez à la question subsidiaire :
Combien de personnes ont participées à ce jeu concours ?
Réponses et toutes vos coordonnées uniquement sur carte postale :
Computec Média France
Concours Aquanox - 261, rue de Paris
Immeuble Le Méliès 931000 Montreuil
ou sur le site www.gen4pc.com

Aquanox

1er prix
1 carte graphique Creative
GeForce 3 Ti500
+ 5 jeux Fishtank

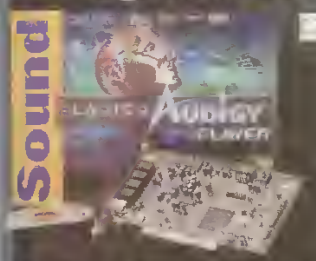
2ème prix
1 carte son Creative Audigy Player
+ 5 jeux Fishtank

3ème prix
5 jeux Fishtank
du 4ème au 10 ème prix
2 jeux Fishtank au choix*

Devenez le magnat de l'industrie automobile boucherie

Cochons et lapins au cœur d'une sanglante boucherie

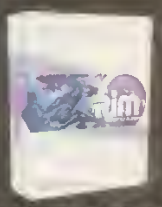
Pur condensé d'actions et d'aventures sous-marines. Magnifique et haletant



...n 24 bits EAX Advanced HD, haute ...ation et le haut débit pour le ...ier de vos loisirs numériques

La solution graphique idéale pour les joueurs à la recherche du nec plus ultra

Le sauveur du tour par tour médiéval fantastique boucherie



une époustouflante saga futuriste stratégique boucherie

* Indiquez votre choix sur le coupon

Hors-sujet

Une actualité sur multiples supports (DVD, cinéma, livres, bandes dessinées, jeux, etc.) de produits qui, comme le jeu vidéo, abordent l'imaginaire sous toutes ses formes.

Inutile de présenter le premier épisode de la célèbre saga qui, selon Georges Lucas, n'est à l'heure actuelle qu'une série de petites histoires mais qui, une fois complète, aura une tout autre signification ! Gâchis technologique et « Jar-Jarnesque » pour certains, prélude magnifique pour d'autres, *Episode I* est quoi qu'il en soit un spectacle fabuleux indispensable en DVD.

LES BONUS *Lucas offre à ses fans le grand jeu : des scènes inédites commentées étonnantes, une longue série de documentaires couvrant tous les aspects de la fabrication et comportant séquences de tournage, interviews, making-of, animations, etc. (tout en 16/9e), des scènes en multiangles et un commentaire audio encore plus informatif, qui lève bien des secrets. Inutile de dire que l'image incroyablement nette et le son 5.1 EX vont faire trembler les home cinema !*

■ De Georges Lucas ■ 20th Century Fox ■ zone 2 ■ 2h10 ■ son : DD 5.1 Ex : anglais, français ■ sous-titres : français, anglais ■ 200 F (30 €) env.

Présente-t-on encore *Akira*, le chef-d'œuvre du dessin animé japonais qui fit connaître le genre en France ? Quoique légèrement inférieur à la BD – Otomo et le réalisateur ayant eu beaucoup de mal à tomber d'accord sur la fin du film – Akira reste aujourd'hui encore, dix ans après sa sortie, une œuvre magnifique, tout juste égalée par *Ghost in the Shell* ou *Princesse Mononoké*. Totalement indispensable.

LES BONUS *Si la qualité technique du DVD est irréprochable, difficile d'en dire autant des bonus : une interview d'Otomo intéressante mais techniquement mal réalisée (en japonais, avec une voix anglaise mollassonne par-dessus et des sous-titres français) et des interviews écrites à lire sur l'écran de la télé ! Rajoutez quelques « fiches techniques » sur les personnages et hop ! ça fait un double DVD. Se moquerait-on du monde, par hasard ?*

■ De Katsuhiro Otomo ■ Pioneer ■ zone 2 ■ son : DD 5.1 : japonais, français, anglais ■ sous-titres : français, anglais ■ 2h04 ■ 190 F (28 €) env.

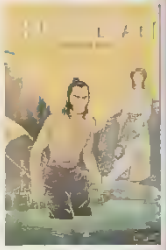
Jeu de rôle – Édition Multisim
282 F (43 €) env.

Nephilim

Troisième édition de ce jeu de rôle ésotérique contemporain et non des moindres. On y incarne des Nephilim, être magiques élémentaires à la recherche de secrets occultes. Tout en couleurs, magnifique, cette édition synthétise l'abondante information nécessaire pour jouer mêlant Templiers, Rose-Croix et autres mystères. Une création de personnage et un système de jeu nouveaux et impeccables ne sont que deux des innombrables qualités de ce jeu.

T.5 : Entre deux rives – De Taduc et Le Tendre
Dupuis – 50 F (10 €) env.

Chinaman



Taduc et Le Tendre continuent leur exploration de l'Ouest sauvage en compagnie de Chinaman. Cette fois, il escortera une jeune institutrice, échappera à des bandits lancés à ses trousses ainsi qu'à des chasseurs de primes et... trouvera l'amour ! Une aventure rondement menée pour une série de one shot qui a trouvé ses marques.

T.2 : La Double Vie d'Ada Enigma – De Dutreuil et Maingoval – Glénat – 100 F (15 €) env.

Ada Enigma

Dans l'Indonésie des années 30, Ada, fille d'un diplomate anglais, aurait une liaison avec un prince local. Seul problème : elle est persuadée du contraire et va mener l'enquête pour découvrir finalement qu'elle aurait un double ! Suspense exotique pour ce drame romantique et fantastique joliment dessiné.

T2 : La Sphinge à deux têtes - De Rodolphe et Marcelé Delcourt - 80 F (13 €) env.

Gothic

Londres aujourd'hui : un spectacle inspiré de l'œuvre d'Edgar Poe réveille des forces maléfiques jusque-là endormies. Des entités millénaires à forme humaine marchent dans la capitale britannique, semant mort et désolation à l'insu de tous, cherchant à retrouver leur gloire perdue. Deuxième épisode d'un polar fantastique bénéficiant d'une atmosphère crépusculaire, d'un dessin sinistre et d'un drôle de scénario. Bien !

L'Étrange Rendez-vous - Tad Benoît et Van Hamme Blake & Mortimer - 80 F (12 €) env.

Blake et Mortimer

L'ancêtre de Mortimer réapparaît brusquement après avoir disparu étrangement de son vivant, 177 ans auparavant, mort mais parfaitement conservé. Sur lui, des objets très avancés technologiquement : aurait-il été enlevé par des extraterrestres ? Le dernier Blake & Mortimer n'est pas le moins bizarre et se dévore de bout en bout.

Jeu de plateau - Descartes Editeur 220 F (33 €) env.

Une vie de chien

Dans *Une vie de chien*, il faut être le premier clébard à enterrer quatre os ! Pour cela, on évoluera dans une ville hantée par une fourrière, on fera pipi sur les réverbères, on fouillera les poubelles, on ira mendier à manger dans les restaurants et l'on combattra ! Un très bon jeu de plateau, drôle, tactique et plein de suspense.

Endiablé

Un employé insignifiant passe un pacte avec le diable pour assouvir tous ses rêves. Manque de chance, Lucifer s'est incarné en jeune femme sexy et semble déterminé à tout gâcher. L'auteur d'Un jour sans fin signe une comédie burlesque qui va jusqu'au bout de ses gags, et orchestre une succession de scénettes assez irrésistibles dans lesquelles Brendan Fraser explose. Seul regret, un dénouement consensuel décevant. Infernal quand même !

LES BONUS *Une joyeuse featurette qui se moque des featurettes (!), présentée par Elizabeth Hurley, toujours dans son rôle, deux scènes coupées assez longues et à mourir de rire (surtout celle de la rock star) et un commentaire audio instructif, mais malheureusement pas sous-titré. Belle définition.*

De Harold Ramis ■ 20th Century Fox ■ zone 2 ■ son : DD 5.1 : anglais, français ■ sous-titres : français, anglais ■ 1h29 ■ 170 F (26 €) env.

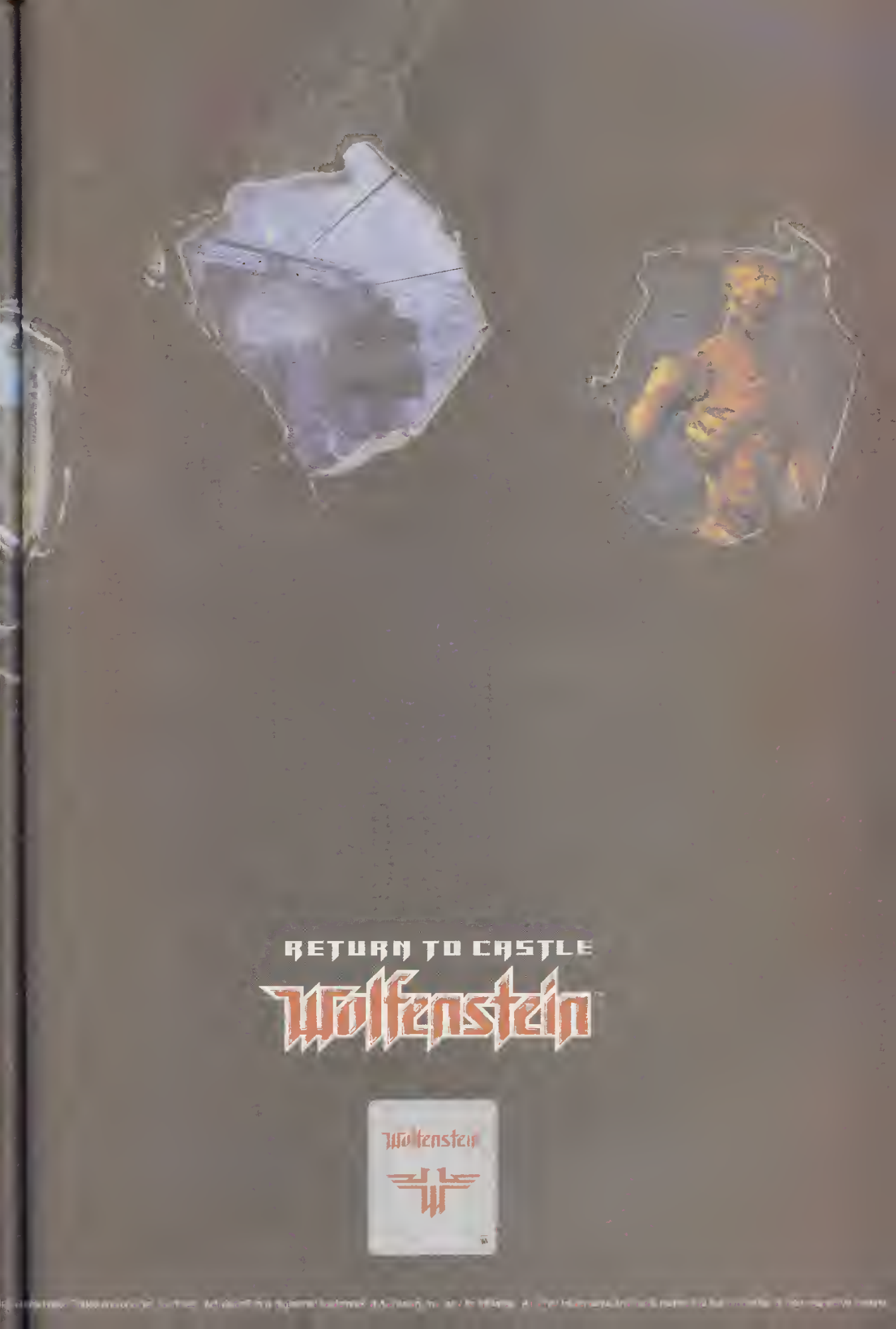
Suite à de fâcheux événements durant la guerre de Sécession, un capitaine est envoyé dans un fort reculé dans les neiges. Il y rencontrera une galerie de personnages excentriques et surtout, un colonel anthropophage terrifiant qui cherchera à le convertir ! Un étonnant western fantastique qui esquive les clichés du genre en multipliant les trouvailles. Parfois gore mais surtout riche en suspense. Bon appétit !

LES BONUS

Trois commentaires audio : la réalisatrice (qui donne des infos intéressantes sur le tournage), Robert Carlysle (qui s'ennuie un peu tout seul) et le scénariste. Onze minutes de scènes coupées commentées par Antonia Bird et une galerie de photos et dessins complètent des bonus dont on a vite fait le tour.

■ De Antonia Bird ■ 20th Century Fox ■ zone 2 ■ son DD : 5.1: français, anglais ■ sous-titres : français, anglais, grec ■ env. 180 F (28 €) env.

id
ACTIVISION
www.activision.com


RETURN TO CASTLE
Wolfenstein
Wolfenstein

En voiture, Corleone

Mafia | Mitrailleuses et corruption dans le jeu le plus ambitieux du moment.

RÉALISME TROP TOTAL Le taxi de la première mission est un véritable sabot – et en plus, c'est fait exprès !

CONFESSION EXPRESSE En bon mafioso, notre anti-héros pourra même aller demander l'absolution de ses péchés. C'est pas mignon ?

Pour info

- ÉDITEUR Take 2
- DÉVELOPPEUR Illusion Sotware
- GENRE action-aventure
- SORTIE février

Depuis le temps que nous étions sans nouvelles de Mafia, l'inquiétude commençait à nous ronger insidieusement. Heureusement, après plusieurs mois de travail dans le secret le plus absolu, les petits génies tchèques d'Illusion Software ont su nous éblouir.

Comment résister ? Je sais que vous nous reprochez souvent, notamment dans notre superbe forum tout neuf, d'user et d'abuser des formules du type « le jeu de l'année », « le tueur de machin », « révolutionnaire », etc. Mais je mets au défi n'importe lequel d'entre vous, après trois heures passées sur la version « work in progress » comme dit la chef de projet française, de ne pas tomber dans ce genre de superlatif. Parce que Mafia, c'est tout simplement « autre chose ». Quelque chose de nouveau, quelque chose de jamais vu, même dans des jeux qui pouvaient sembler proches, comme Hitman. Mafia, c'est un attroupement de toute la rédaction autour du bureau pendant la présentation, Mafia c'est un sentiment d'innovation totale rare, un peu comme la première vision de Black & White l'an dernier, même si le seul point commun de ces deux jeux est l'ambition de leurs auteurs.

Tout le monde, je pense, connaît l'idée de base de Mafia : un jeu d'aventure et d'action dans l'univers du Parrain, la prohibition dans l'Amérique des années 30, qui nous ferait vivre l'ascension d'un petit truand dans les méandres de « l'honorable société » (en anglais, *the outfit*). Le tout dans une ville appelée New Hope, largement inspirée de New York, mais avec assez de liberté créatrice pour ne pas être tenu par une

■ [illegible] La ville de New Hope a été entièrement créée par les développeurs et réalisée dans ses moindres détails.

stricte représentation historique, et entrecoupé de phases de courses automobiles, avec des bolides ou des caisses à savon de l'époque. Voilà le projet sur le papier. Et voilà aussi, pour autant qu'on puisse en juger aujourd'hui, le jeu.

Al dente

La première chose totalement exceptionnelle dans Mafia, c'est que les développeurs n'ont rien renié, rien retranché de leurs immenses ambitions initiales. Mafia, c'est Max Payne à la puissance dix. C'est vingt missions dans un monde presque sans limites, ou du moins aux limites floues. Une mission commence. Votre personnage doit se rendre au manoir d'un gros boss de la mafia, situé dans la banlieue de New Hope. Après un passage chez l'armurier de l'Organisation, le garagiste en titre vous remet les clés d'une superbe voiture de l'époque. Vous montez dedans. C'est-à-dire que vous ne vous contentez pas de cliquer quelque part pour vous retrouver automatiquement au volant. Toute l'animation du personnage qui ouvre la porte, se baisse et se glisse derrière le volant a été parfaitement réalisée, dans le moindre détail.

Détail. Je crois que si un mot résume à lui seul le choc causé par la vision de Mafia, c'est bien le mot « détail ». Car s'il est difficile aujourd'hui de juger de l'intérêt du jeu le jour où il sortira – l'intelligence artificielle n'était pas encore implémentée dans cette version – le souci incroyable, maniaque, obsessionnel du détail est absolument insensé. Dans votre périple vers le manoir, vous allez devoir parcourir une centaine de kilomètres (rassurez-vous, cela ne prend pas une demi-heure) au cours desquels vous croiserez des dizaines de passants, d'autres automobilistes, vous traverserez des rues encombrées d'échoppes superbement détaillées,

■ **PRUDENCE** Ne montrez pas votre artillerie à ces deux malabars si vous ne voulez pas que le jeu finisse prématurément.

■ **TONY AIMES POLIE** Le modèle physique de Mafia est si réaliste qu'il permet même d'écrire son nom à coups de sulfateuse.

Q&R

DANIEL VAVRA
Designer principal

Mafia est-il à la hauteur de vos ambitions de départ ? Avez-vous dû vous restreindre pour des raisons techniques ?
Oui quelques-unes de nos idées étaient vraiment impossibles à réaliser. La première version de la ville par exemple, « pesait » 500 MB elle n'en fait plus que 20 aujourd'hui, mais elle est dix fois plus belle. Et nous avons dû retirer certains éléments du gameplay.

Craignez-vous les réactions face au côté « amoral » du jeu ?
Oui, en ce moment nous sommes en train de discuter du niveau de grossièreté du langage. Si on joue vraiment à Mafia, le message derrière, est que la vie de gangster n'est pas cool du tout parce que c'est vrai. Certains passages du jeu sont assez durs et j'ai peur que certaines personnes comprennent mal nos intentions. Mais, après tout, peut-on dire que *Le Parrain* est amoral ?

Pourquoi l'Amérique des années 30 ? Êtes-vous des fans du *Parrain* ?
Oui, tout à fait, et c'est une période historique très chouette et totalement ignorée par les jeux vidéo.

À quoi ressemblera le Multijoueur ?
J'en sais rien du tout ! Un peu de course et puis d'autres trucs sûrement. Pour l'instant on fignole le Solo.

Quelle est la taille du monde ?
La ville fait environ 12 km², la campagne fait encore plus.

Combien de personnages y a-t-il dans Mafia ?
Il y a 97 personnages « parlants » plus la foule dans les rues, qui n'est pas limitée en nombre.

À FOND À FOND La beauté et la réalisation du mode Course inclus dans le jeu va faire pleurer plus d'un éditeur spécialisé dans le sport.

SANS CONCESSION Le réalisme de la violence dans Mafia, digne d'un épisode du *Parrain*, risque de faire grincer pas mal de dents.

Le modèle physique des voitures atteint un réalisme troublant.

traverserez des ponts au soleil couchant, longerez une corniche au bord de la mer... Les passants ne sont pas des images Bitmap toutes bêtes, ils ont leur propre I.A. : si vous manquez de les écraser, ils crieront et se pousseront du chemin. Si vous commettez un crime ou un délit, ils réagiront, appelant la police (laquelle n'est hélas pas encore présente dans cette version) ou vous attaquant eux-mêmes.

De manière générale, quasiment rien de ce qui se trouve à l'écran n'est là que pour faire joli. Un grand nombre de bâtiments pourront être visités, vous pouvez agresser n'importe quel passant à coups de poing ou de revolver, vous pouvez voler une voiture garée le long du trottoir... D'autres missions vous feront prendre le train ou le métro, entièrement reconstitué, passagers et paysage par la fenêtre compris. Mafia est un jeu géographiquement immense, que seul Republic a une petite chance de dépasser, et encore ! Tout est possible, même en contradiction avec le scénario. Au début d'une mission, vous pouvez tout à fait tuer vos complices d'une balle dans la tête, où les battre à mort – bien sûr, cela risque fort de se tirer en Game Over, mais cette possibilité vous est tout de même offerte. Les voitures, autre élément central du jeu, ont fait aussi l'objet d'une reconstitution maniaque – les développeurs sont clairement des fans de belles carrosseries – pour le pire

SAVOUREUX L'animation des visages est si belle qu'on a souvent l'impression de regarder *Le Parrain* à la télé.

artes Mères MSI et Processeurs Pentium 4®

VOUS ALLEZ ENFIN COMPRENDRE CE QUE PUISSANCE VEUT DIRE

1979, MSI présentait sa nouvelle gamme de cartes mères pour processeurs Intel® ium® cadencés à 16 MHz. Quinze ans plus tard, MSI et Intel® vous permettent d'atteindre fréquences stupéfiantes de 2000 MHz (2 GHz) et bien plus encore...

de telles performances, quel que soit le type de mémoire, plus rien ne saura vous résister. Vous soyez passionnés de vidéo, de musique MP3, ou de jeux 3D, le duo MSI / Intel est pour vous. Grâce aux cartes mères MSI et aux processeurs Intel® Pentium® 4, vous allez comprendre ce que puissance veut dire. Venez découvrir dès maintenant l'ensemble de gammes sur notre site internet www.msi-computer.fr

MSI

BODYGUARD Cette mission consiste à protéger une jolie rousse de cette bande d'affreux. Des volontaires ?

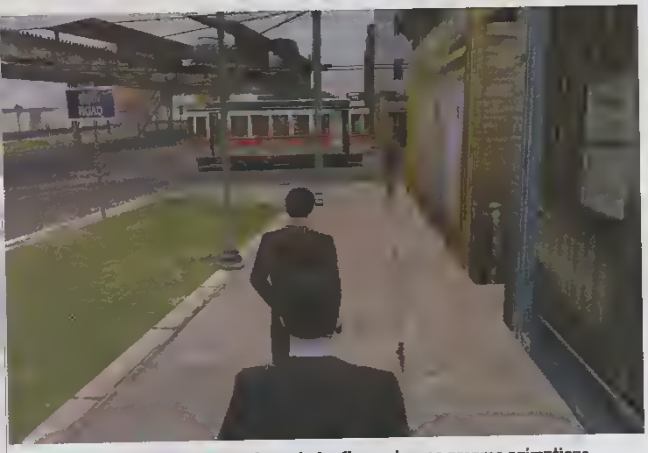
ou pour le meilleur. Prenez la première mission : vous devez échapper aux membres d'une famille ennemie au volant d'un vieux taxi. La maniabilité est nulle et prendre un virage à plus de 30 km/h est une gageure. Autre mission, autre mœurs. Vous êtes monté en grade et vos chefs vous font remettre les clés d'une belle Ford rutilante : elle répond au doigt et à l'œil, fonce dans les rues, glisse sur le bitume – un rêve ! Le jeu possède d'ailleurs un mode Course qui fera pâlir d'envie bien des softs spécialisés en la matière : circuits et voitures sont superbes, et le modèle physique de la conduite d'un réalisme accompli.

Fangio & Ferrari

Les développeurs ont même inclus une encyclopédie automobile ou défilent tous les véhicules du jeu, et même quelques autres, issus de cet âge d'or du design. Difficile de ne pas parler aussi, outre l'animation, de la beauté et de la véracité des visages. Parfois inspirés du cinéma – votre complice et meilleur copain est un sosie de Joe Pesci – ils atteignent ce fameux « photoréalisme » avec lequel on vous rebat les oreilles depuis des mois. Max Payne peut aller se rhabiller, sur ce plan-là, il sera très vite dépassé. On se demande même ce qui ne sera pas dépassé quand Mafia sera sorti. Parmi la pléthore de jeux aussi beaux qu'ambitieux qui nous attend en 2002, Mafia a déjà une sérieuse option sur la plus haute marche du podium. ■

- Rémy Goavec

La ville entière et ses faubourgs ont été reconstitués jusqu'au moindre détail.



FOLIE PURE La moindre figurant a ses propres animations et vit sa petite vie hors du cadre du jeu.

OK CORRAL Ces affreux ne sont pas vos amis et ils détiennent votre copain Paulie. À votre avis, que faire ? Oui, c'est ça, vous avez deviné.

MSI

présente

g-FORCE Titanium

dans L'arme des fraggeurs

Déjà dans les SALLES

G2TI PRO-VT

G3TI2 PRO-VTC

G3TI5 PRO-VTC

www.msi-computer.fr

Infos : msi-info@msi-computer.fr

www.msi-multimedia.fr

Extrêmes limites

Ultimate Ride | Construisez et « ridez » les pires grands huit du monde : les vôtres !

Pour info

- EDITEUR Disney Interactive
- DEVELOPPEUR Gigawatt Studios et Disney Interactive
- GENRE gestion
- SORTIE disponible

■ PORTIONS Chaque rail est géré indépendamment. On peut lui ajouter un frein, un accélérateur, une chaîne, etc.

Q&R

JASON CHAYNES
Artiste principal

Avez-vous travaillé avec les ingénieurs d'Imagineering pour Ultimate Ride ?
Bien sûr ! Le premier contact a été lors d'une visite de leur bibliothèque. J'ai alors pu récupérer des dessins d'élaboration de grands huit et de tous les éléments qui les constituent (wagons, éléments du décor, etc.) J'ai donc pu m'inspirer de leur monde. Nous sommes ensuite restés en relation tout au long du développement.

Pensez-vous que, grâce à Ultimate Ride, on puisse se sentir l'âme d'un véritable ingénieur d'Imagineering ?
Sans aucun doute. Nous avons développé un jeu accessible à tous mais il permet aussi de créer des grands huit dans la grande tradition Imagineering en respectant les lois physiques mais surtout en racontant une véritable histoire et en gérant tout de A à Z : de la couleur des rails jusqu'à la musique, n'importe quel fichier MP3 qui accompagne le parcours.

Pour son prochain jeu « adulte », Disney Interactive s'est focalisé sur ce qui a fait la renommée des parcs Disney à travers le monde et celle de son studio Imagineering : les grands huit et les montagnes russes. Sortez les sacs à vomi, ça va bouger !

Lorsque l'on sait que RollerCoaster Tycoon, le jeu de création de grands huit signé Hasbro, est encore classé dans le hit des ventes aux États-Unis plus de deux ans après sa sortie, on comprend pourquoi Disney Interactive a eu envie de se lancer dans l'aventure Ultimate Ride. Mais ce serait être de mauvaise foi de ne considérer que cet aspect des choses. En effet, avec son studio Imagineering, l'un des plus réputés dans la construction de grands huit dans le monde, difficile de ne pas admettre que Disney est complètement dans son registre et qu'il ne fait, finalement, qu'exploiter son savoir-faire. Si légitimité d'Ultimate Ride il devait y avoir, légitimité il y a ! Contrairement à RollerCoaster Tycoon qui permettait de construire plusieurs grands huit sur un même terrain, Ultimate Ride vous propose de vous concentrer sur un seul de ces instruments de torture, mais en 3D temps réel. Du coup, lorsque vous débarquez dans l'un des quatre environnements (Montagne, Astéroïde, Caverne ou Grille) pour mettre sur pied l'un des trois types de grands huit (en métal, en bois ou suspendu), vous pouvez faire tourner la caméra dans tous les sens, zoomer et dézoomer à volonté, bref, vous déplacer librement.

■ ÉCRANS PLATS COINS CARRÉS Environnements et éléments du décor permettent de donner une ambiance à son grand huit.

Histoire d'G

Pour embellir l'environnement, et donner un thème à votre grand huit, vous disposez d'environ 70 éléments (dont certains animés), tel qu'un dragon sortant de sa caverne, un volcan crachant de la lave, un énorme château médiéval, etc. La construction du grand huit est d'une facilité déconcertante. Après avoir placé votre baie de départ, vous avez la possibilité d'ajouter des rails droits, des loopings, des vrilles, des rails qui tournent à gauche ou à droite. Sur chacune de ces portions, vous pouvez agir : incliner les rails vers le haut ou vers la bas, à droite ou à gauche, diminuer ou augmenter leur longueur, placer un accélérateur, une chaîne (pour permettre la montée) ou encore un frein.

■ CASSE-TÊTE ? Sans aucune difficulté, il est possible de se faire croiser des parties de grand huit.

En quelques minutes, on a tout compris, et on s'amuse à faire absolument n'importe quoi : une montée à une centaine de mètres suivie d'une descente de folie, un parcours parsemé d'accélérateurs faisant subir aux visiteurs potentiels plus de 11 G !

J'ai envie de vomir !

Car ce n'est pas tout ça mais une fois que vous avez construit votre grand huit, vous pouvez l'essayer, et sous plusieurs angles. Les sensations de vitesse et de vertige sont extrêmement bien rendues et, en plus du fun que cette phase procure, cela permet de voir si celui-ci est bien conçu. En effet, soumis aux lois de la physique, il se peut que les wagonnets n'arrivent pas en haut d'une montée ou que le parcours soit inconfortable pour les passagers. Et si cela n'est pas très grave en mode Construction (on est juste là pour s'amuser), ça l'est beaucoup plus dans le mode Imagineering. Vingt-cinq missions vous y attendent. Vous devrez par exemple finir la construction d'un grand huit en vous assurant que le nombre de G frontaux reste en dessous de 6 et celui de G latéraux en dessous de 4... De vrais problèmes d'ingénieur que vous devrez résoudre en étudiant chaque portion du grand huit pour y gérer, entre autres, les forces appliquées. Ultimate Ride est donc très prometteur, et seul son faible nombre d'environnements pourrait faire réfléchir le fan de gestion. Verdict le mois prochain. ■

- Sébastien Tasserie

■ PYRAMIDE Voilà le genre d'éléments qu'on peut ajouter pour égayer nos parcours. Sympathique !

■ J'VAIS VOMIR ! Bien souvent, on construit des attractions sur lesquelles on ne voudrait monter pour rien au monde.

Q&R

MIKE LENTZ
Directeur exécutif Disney Imagineering

Comment naît un nouveau grand huit comme Rock'n'Roller Coaster, le plus récent du MGM Studios en Floride ?
Tout part d'une histoire que nous avons envie de raconter aux visiteurs. Dans votre exemple, nous faisons rencontrer le groupe Aerosmith au public et le faisons monter dans une voiture pour qu'il se rende dans les coulisses d'un de leurs concerts. Ensuite, en fonction du public visé, nous choisissons le type de grand huit : avec ou sans looping, avec accélérations, avec une montée par chaînes, etc.

Combien de temps faut-il pour construire un grand huit ?
Dans le cas de Rock'n'Roller Coaster, nous avons mis quatre ans. Mais c'est un exploit ! Cela peut prendre sept, voire dix ans ! En plus des 300 spécialistes, il y a énormément de gens qui travaillent sur un grand huit, et même choisir la couleur d'une moquette peut donner lieu à des discussions interminables.

Comment testez-vous les grands huit ?
Durant leur élaboration, ils sont testés grâce à des simulations. Une fois que le grand huit est construit et, après les tests de sécurité, ce sont les ingénieurs qui les essayent pour la première fois. C'est normal, ils les ont créés, ils les essayent ! Mais, à ce stade, le grand huit n'est pas encore terminé puisque nous pouvons passer pas mal de temps à régler les éclairages et la musique

LE JEU DE STRATÉGIE TEMPS RÉEL ULTIME.
TOUT SIMPLEMENT.
WORLD WAR III
BLACK GOLD
Début des hostilités : le 28 novembre 2001
WWW.WORLD-WAR3.COM
Reality pump
NOBILIS

Question d'éthique

Mais pourquoi est-il si méchant ? Parce qu'il le peut ! Eh oui, les jeux qui nous permettent d'incarner des pourritures, s'ils demeurent minoritaires, n'en sont pas moins très présents.
Et ils posent inévitablement un problème. Non, pas celui de la violence, rengainez vos épées. Il s'agit de ce que l'on nommera l'éthique ou la morale faute de mieux. Des concepts qui occupent une place grandissante dans les jeux vidéo et plus particulièrement dans le domaine du on-line, avec des dérapages de plus en plus nombreux, qui nous ont amenés à nous pencher sur le sujet. Suivez le guide.

Passons rapidement sur les débuts du jeu vidéo. Pong, Grand Prix et leurs dérivés ne proposaient même pas d'adversaires, quant aux premiers shoot-them-up, ils ne s'embarrassaient guère de « mises en situation ». Il fallait juste buter les trucs qui arrivaient à l'écran. C'est un peu plus tard que viendront les scénarios, conférant à vos actes une motivation et une finalité. Néanmoins, cela demeurait très manichéen et l'on incarnait constamment un ou des héros sauvant au choix l'héroïne, la région, le pays, le monde, l'univers et, en tout cas, la morale.
Ce n'est pas que les développeurs soient démagogues mais l'intérêt d'incarner un méchant n'avait rien d'évident. C'est le succès des films et des livres nous proposant le point de vue des malfrats et des tueurs qui amorceront la pompe mais il faudra attendre le début des années 90 pour que l'on puisse jouer réellement des « méchants » avec Dune II, Syndicate ou Tie Fighter.
C'est donc à partir de ce moment que se posent les problèmes de moralité

Et c'est aussi à ce moment que l'on s'aperçoit que les développeurs, s'ils n'hésitent pas pour certains à s'amuser de la notion de « politiquement correct », tentent pourtant de ne pas porter atteinte à la morale, de nous épargner le malaise et le remord d'actions éthiquement condamnables. Pour cela, ils usent de différents moyens qu'il est intéressant d'étudier.
Commençons par le plus simple et le plus efficace : l'humour. La série des Dungeon Keeper en est le meilleur exemple : il faut éliminer les gentils héros pour semer la désolation dans chaque région en utilisant, entre autres moyens, la torture et l'emprisonnement. Plutôt répréhensible et pourtant, grâce à leur univers

[illegible]te a eux

QUAND LA VIOLENCE DEVIENT UN FONDS DE COMMERCE.

Certains développeurs vous permettent de jouer les pourris sans aucun garde-fou éthique, au contraire même. Ainsi, si le premier GTA était un petit jeu sympa dont l'intérêt était d'emprunter n'importe quel véhicule, il est devenu en l'espace d'une émission télé, un best-seller fondé sur la possibilité de tuer des flics. Et c'est bien sur cet aspect que la promotion du pauvre GTA 2, sorti à la hâte, s'est faite. Mais cette utilisation de la violence comme fonds de commerce n'est pas unique : Postal, où l'on incarnait un serial killer dans un exécrable shoot 2D et bientôt Hooligans : Storm Over Europe, dont le nom dénonce le principe nauséabond car traité avec un sérieux complaisant. Le genre de produit tendancieux que l'on apprécie guère.

caricatural et leur humour second degré, les jeux de Bullfrog n'ont jamais subi l'opprobre. Mieux, la BD *Donjon* (Sfar et Trondheim) qui en reprend très exactement le principe connaît actuellement en France un succès monstrueux. Et s'il fallait une preuve que la recette reste valable aujourd'hui, Tropico, le simulateur de dictateur et Black & White, sortis cette année, l'apportent facilement. Autre méthode directement importée du cinéma, le « tous des pourris » qui, comme son nom l'indique, désarme la méchanceté du personnage en lui faisant affronter des ennemis aussi salauds que lui. Syndicate (encore de Bullfrog) en est le parfait représentant. Vous bossez pour une méga-corporation tentant de dominer le monde en usant de moyens violents mais vos concurrents, d'autres méga-corporations, n'ont pas plus de scrupules que vous. Qui a dit *Casino* et *Le Parrain* ? Idem pour Hitman, un tueur à gages qui, bizarrement, n'élimine que des mafiosi rivaux, genre *Léon*. Dans ce type de jeu, c'est donc le fait que vos cibles ne soient pas de gentils civils innocents qui fait passer la pilule sans problème.

DUNGEON KEEPER
Malgré ses chambres de torture, la saga de Peter Molyneux n'a pas créé de scandale : l'humour prévaut.

Enchaînons avec le « différent mais pareil » qu'adopte la plupart des jeux de stratégie et des simulateurs de vol. Le cas de Tie Fighter est exemplaire : on rejoint l'Empire pour casser du rebelle, sans pour autant verser dans le prosélytisme idéologique. On ne vous demande pas d'adhérer aux idées racistes de votre faction, juste de réaliser des missions ressemblant à s'y méprendre à celles de X-Wing. Une approche que l'on retrouve dans Dune 2 et tous les jeux de stratégie qui ont suivi : même si l'on change de camp en cours de partie, les objectifs demeurent quasi similaires. On ne se retrouve pas soudain à commettre des exactions et on en viendrait presque à oublier que l'on incarne un méchant. Cette méthode est parfois couplée avec celle de la dépersonnalisation, notamment dans les wargames. Ce style de jeu bien particulier couvre essentiellement des conflits historiques, y compris les dernières guerres. L'approche est donc délicate, mais la pauvreté graphique fait qu'aucune identification douteuse n'est encouragée. Les joueurs qui aiment ce genre sont plus intéressés par les situations tactiques et les rapports de force que par l'idéologie des camps. Tout cela pour dire que lorsque les développeurs nous font jouer des méchants, ils s'arrangent en majorité (mais pas tous, voir l'encadré) pour ménager d'une façon ou d'une autre notre sens moral. Ce n'est possible que parce qu'ils contrôlent de façon stricte le cadre de leur jeu, mais qu'advient-il lorsque ce contrôle leur échappe ?

L'explosion du jeu on-line constitue, du point de vue de notre sujet, le début des problèmes sérieux. Ainsi, si les shoot 3D simples comme Quake III ou Tournament ne sont pas spécialement sujets au mauvais goût, il en va autrement des jeux par équipe dont les factions en présence sont très reconnaissables (par opposition à un Tribes où les clans sont exempts de références réelles). À la base, Counter-Strike oppose des forces de l'ordre identifiées (SWAT, GIGN, etc.) à des terroristes anonymes, mais avec les récents événements aux États-Unis (et même avant mais de façon moindre), les pseudonymes à la Ben Laden et autres noms de terroristes réels fleurissent dans les parties. La situation est encore pire dans Return to Castle Wolfenstein opposant Alliés et Allemands dans un niveau reconstituant le Débarquement. On trouve du Hitler, Rommel, Mengélé et consorts de façon régulière ! Pour les deux jeux, il s'agit généralement de « blagues » mais parfois, les messages envoyés ont des connotations racistes, politiques ou religieuses qui ne laissent aucun doute sur les idées de leurs auteurs.
C'est cependant à World War II Online que revient la « palme ». Reconstituant le conflit de la Seconde Guerre mondiale, cet univers permanent a vu fleurir des guildes de

[illegible] **Est-il anormal d'avoir des croix gammées sur les uniformes des soldats nazis que l'on combat ?**

joueurs d'idéologie nazie incarnant des soldats nazis, la polémique provenant du fait qu'ils n'ont pas été bannis et continuent à sévir sur les serveurs. Il ne s'agit plus de jouer les méchants mais de réaliser virtuellement des fantasmes puants. La situation s'avère plus complexe dans le domaine des jeux de rôle. Si certains univers comme Dark Age of Camelot se sont affranchis du problème en opposant des royaumes défendant leurs intérêts sans distinction de bien et de mal, d'autres, tels Everquest ou Anarchy Online, permettent d'incarner des méchants. Plus que tout autre genre, le rôle implique que le joueur interprète son personnage de façon crédible Cela signifie se comporter de façon irréprochable lorsque l'on aspire au titre de héros, et comme une vraie ordure dans le cas inverse. Certains vont servir des dictateurs, des esclavagistes, tuer d'autres joueurs ou s'inventer un passé de tortionnaire. Des choses que l'on faisait dans Tropico, Dungeon Keeper et autres, mais présentement dénuées des astuces dont se servaient les développeurs pour ménager la morale. La difficulté est alors de faire la distinction entre les joueurs-acteurs, ceux qui font semblant et qui une fois lassés changeront de personnage pour explorer l'univers sous un autre angle, et les esprits dérangés qui, une fois encore, campent un avatar mauvais comme une expression de pulsions malsaines.

Le jeu de tous les excès ! De vrais joueurs nazis rassemblés en groupes qui incarnent des soldats nazis. Intolérable !

Quelle attitude peuvent adopter les développeurs du secteur on-line dans une telle situation ? Ne plus permettre d'incarner des mauvais ? Ce serait à peu près aussi simple que de retirer du commerce les bouquins de Brett Easton Ellis, ou les vidéos de *Léon*, du *Parrain*, des *Affranchis*, des *Sopranos*... bref, d'occulter notre fascination pour la chose. Faisons le tour des parades classiques. L'humour serait une solution mais ce n'est pas simple d'être drôle dans tous les pays (comme l'a prouvé Carmegeddon) et systématiser cette approche ne marcherait pas : les joueurs s'en lasseraient, finiraient par chercher des alternatives au ton plus sérieux sans compter qu'il y aurait bien des associations pour accuser les développeurs de rire de choses dramatiques. Écartons aussi la dépersonnalisation car il n'y a pas plus impliquant que les JDR et les shoots 3D. Oublions le « tous des pourris » puisque les autres plus pourris que vous ne seraient plus des intelligences artificielles mais des joueurs. Reste le « différent mais pareil » qui est de fait adopté par la plupart des shoots 3D mais n'empêche pas les dérapages de pseudos. Quant aux JDR, l'essence même du genre réside dans la liberté d'action et la possibilité d'avoir des comportements radicalement opposés. Difficile donc de limiter les actions possibles sans faire fuir les joueurs. On en vient donc au dernier recours, le plus coûteux, celui de la surveillance. À l'instar des modérateurs de sites, il faut des administrateurs qui écartent des jeux les personnes véhiculant des idées extrémistes condamnables. Relativement simple dans le domaine des shoots 3D, mais bien plus dur sur les JDR car cela nécessite une surveillance serrée et un traitement au cas par cas. Un boulot de titan mais qu'ils ne devraient pas avoir à mener seul.

Nous pouvons aussi coopérer. Ce sont désormais les joueurs qui doivent se prendre en main, veiller à éviter les débordements malvenus. Cela se fait déjà sur certains serveurs où les participants éjectent les indésirables, les harcèlent et parfois même les chassent. Les joueurs semblent comprendre progressivement que la liberté des jeux on-line s'accompagne de nouvelles responsabilités : faire en sorte que le jeu reste du jeu au lieu de sombrer dans l'idéologie nauséabonde ou de satisfaire des fantasmes de psychopathe. Il s'agit cependant d'une tâche délicate car il faut éviter le syndrome de la foule en colère, les délations malveillantes, bref, les excès. À nous de prouver notre maturité et notre intelligence en matière d'éthique. ■

- Frédéric Dufresne

Pourquoi est-il si méchant ?

EST-IL LÉGITIME DE JOUER UN PERSO MAUVAIS DE NATURE ?

C'est la question que l'on pourrait se poser à propos d'Everquest. Il y a quelque temps de cela, un joueur du nom de Mystère, jouant un elfe noir nécromancien, décida d'écrire une petite histoire sur un message board Internet (non affilié à Verant ou Sony) mettant en scène son personnage. Inspiré par toutes les légendes qui entourent cet être animé par la haine, il décrivit une fiction où l'elfe noir torturait un elfe des bois de niveau 14. Pourquoi la précision du niveau ? C'est la raison invoquée par Verant pour bannir ce joueur du jeu : une scène de torture sur un enfant de 14 ans est inadmissible. Fort bien, mais depuis quand 14e niveau signifie-t-il 14 ans ? Une attitude extrême qui trahit une crainte de ce genre de débordement mais aussi un manque de discernement. Pourquoi permettre d'incarner des classes maléfiques si c'est pour punir ceux qui le font ?

Les lois du jeu vidéo

Vous vous souvenez probablement de *Scream* et de ses lois et conventions du film d'horreur ? Eh bien, le même genre de choses s'applique aussi aux jeux vidéo. Malheureusement, elles ont, comme qui dirait, une légère tendance à ressembler à la loi de Murphy (tout ce qui a une chance de mal se passer va mal se passer !). Voici donc un florilège de lois que l'on subit malheureusement un peu trop souvent en nous adonnant à notre hobby préféré...

LOI N° 2 Cet infirmier aurait pu me soigner s'il ne s'était pas jeté de lui-même sur mes balles. Pas grave, je n'ai plus qu'à trouver un autre infirmier en rampant sur tout le champ de bataille, maintenant...

Le plus étrange avec les lois que je vais énoncer est que, consciemment ou pas, nous, les joueurs, les acceptons sans rechigner. Peut-être trop habitués, sans doute, pour nous rendre compte que ces lois jouent toutes, sans exception, contre nous ! En effet, tout comme les lois de Murphy, qui prophétisent que tout événement va forcément tourner à votre désavantage, les lois s'appliquant dans les jeux vidéo ont toujours tendance à pénaliser le joueur. Et, si vous trouvez que ma vision sur ces lois est empreinte de mauvaise foi (ce qui n'est même pas vrai, d'abord), essayez de les appliquer au jeu auquel vous êtes en train de jouer en ce moment. Vous verrez qu'au moins la moitié d'entre elles fonctionnent bel et bien !

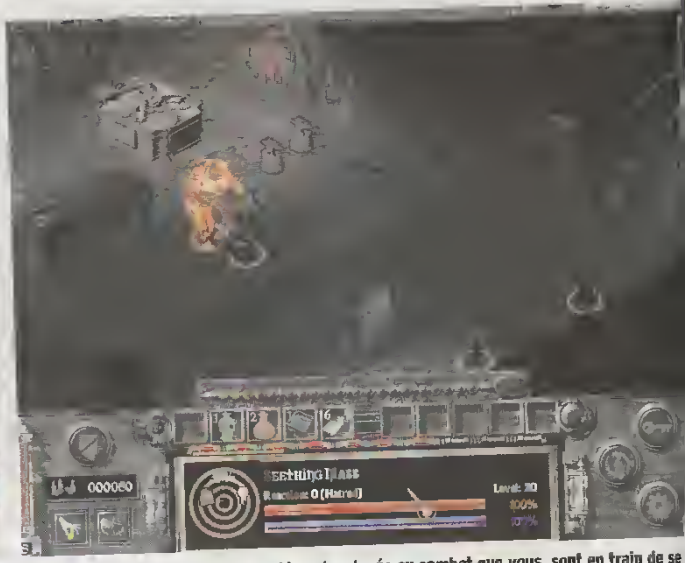
Loi générale n° 1 :

Tout l'univers vous est foncièrement hostile !

Dans 90 % des jeux, tout ce qui existe et capable de se mouvoir semble n'avoir pour unique but dans la vie que d'écourter la vôtre.

Par exemple, vous vous baladez dans de verts pâturages virtuels et remarquez une inoffensive petite rainette. Un paisible sanglier erre à la lisière de la forêt, tandis qu'un loup rôde un peu plus loin. Ému par ce spectacle champêtre (et ayant dans l'idée de vous faire quelques XPs), vous vous approchez, espérant surprendre le loup, et passez près de la rainette... qui vous crache immédiatement à la figure un jet d'acide ! Le sanglier et le loup, d'un commun et surprenant accord, se précipitent alors sur vous. Une fois que votre corps gît dans l'herbe, tous les trois retournent vaquer à leurs occupations respectives, comme si de rien n'était. Et ce n'est qu'un exemple parmi d'autres ! « Oui », me répondrez-vous, « mais dans de nombreux jeux, il y a des PNJ pour aider et soutenir le joueur ». Voyez donc la loi générale n° 2.

LOI N° 1 Ici, une grenouille, un loup et un sanglier font cause commune pour détruire l'infortuné joueur.



LOI N° 2 Vos fidèles compagnons, bien plus doués au combat que vous, sont en train de se tourner les pouces devant la porte de la salle où vous affrontez seul un troll de lave.

Loi générale n°2 :
Les PNJ sont utiles jusqu'au moment où vous en avez vraiment besoin !

Honnêtement, combien de fois dans Half-Life un Barney (le garde de la sécurité) vous a-t-il sauvé la vie ? C'est bien ce que je pensais ! Par contre, vous a-t-il déjà tiré dans le dos par inadvertance ? A-t-il déjà éveillé l'attention d'un groupe d'ennemis que vous aviez l'intention de surprendre ? Bien sûr ! Evidemment, on pourrait aussi penser aux jeux de rôle où vous êtes accompagné d'un groupe de PNJ, mais que se passe-t-il quand vous tombez sur un ennemi capable de vous mettre en charpie ? En général, vos glorieux compagnons ne remarquent même pas que vous êtes attaqué, ou, pire, restent bloqués à l'extérieur de la pièce ! Argh ! Sans compter qu'ils vous annoncent à la première occasion qu'ils ont « autre chose à faire », déguerpissant ainsi avec l'armure lourde et l'épée magique que vous leur aviez confiées !

Loi générale n° 3 :
Si vous commencez près d'une porte, c'est qu'elle est fermée à clé.

« Tiens, pour une fois, la porte que je dois emprunter est juste à côté de moi », vous dites-vous naïvement. Grave erreur de jugement où vous avez supposé que le jeu vous faisait une fleur. Si la porte est près de vous, c'est bien sûr parce qu'elle est fermée à clé, clé qui se trouve à l'autre bout de la carte, oui, oui, là, juste derrière les 872 ennemis et les 493 pièges ! Bien sûr, ne soyons pas de mauvaise foi, il se peut que la porte soit ouverte : en ce cas, elle donne directement sur un piège, une embuscade, ou pire, un Boss !

Loi générale n° 4 :
Si un objet est indispensable, c'est qu'il est à l'autre bout de la carte.

Corollaire de la loi n° 3, la loi n° 4 impose une évidence : plus l'objet dont vous avez besoin est important, plus il sera difficile à trouver. Disons, par exemple, que vous vous trouviez sur la gauche de la carte et qu'un PNJ vous demande de vous ramener un objet, celui-ci se trouvera toujours dans la dernière ville à l'extrême droite de la carte. Après moult sauvegardes rapides, vous trouvez l'objet, puis le ramenez, tout pantelant, au PNJ, qui va alors benoîtement vous annoncer que vous ne lui avez ramené que la première partie de l'objet, laissant l'autre partie dans la ville précédemment citée ! Eh oui, vous n'avez plus qu'à vous taper une nouvelle fois tout le trajet. Est-il utile de préciser que tous les monstres que vous aviez réussi de peu à éliminer auront tous réapparu et vous attendent avec impatience pour le second round ? Des sadiques, je vous dis !

LOI N° 5 Cool, je viens de trouver ce beau lance-missile, qui va me permettre de faire des ravages ! Je ne vois vraiment pas ce qui peut m'arrêter mainten... AAAAAHHHHHH !

LOI N° 4 Tiens, comme par hasard, l'endroit où je dois me rendre est à l'exact opposé de ma position sur la carte.

Loi générale n° 5 :
Si une salle est pleine d'armes, c'est que la salle suivante contient un Boss !

Avez-vous remarqué comme on amadoue souvent le joueur avec des munitions et des nouvelles armes, négligemment réunies dans une seule petite pièce ? Eh bien, soyez prêts à souffrir, car c'est le signe avant-coureur que vous allez bientôt pénétrer dans une salle aux proportions gigantesques. Et que trouve-t-on dans les salles aux proportions gigantesques ? Je vous le donne en mille, une armada d'ennemis ou, mieux encore, un Boss. Et plus vous avez trouvé de munitions, plus le Boss sera coriace et difficile à battre ! Eh oui, c'est comme ça...

Loi générale n° 6 :
Plus un saut est périlleux, plus l'angle de caméra sera mauvais.

Cette loi s'applique particulièrement aux jeux de plates-formes. Dès que vous avez besoin de calculer l'amplitude d'un saut au pixel près, la caméra, avec une mauvaise foi évidente, va se placer de manière à être complètement inutile. Ceci arrive d'ailleurs plus fréquemment avec des sauts où l'échec entraîne la

LOI N°6 Eh oui, il faut sauter, là, sur l'autre plate-forme. Comment ça vous ne la voyez pas ? Eh bien débrouillez-vous !

mort immédiate et sans appel du personnage ! Et ne me dites pas que ce défaut a disparu dans les jeux récents, puisque même Evil Twin ou Woody Woodpecker n'y échappent pas (pour ne citer qu'eux) !

Loi générale n° 7 :

Si vous devenez puissant, c'est qu'un ennemi plus puissant encore vous attend au tournant.

Particulièrement vrai dans les jeux de rôle où, au fur et à mesure que vous montez en puissance, les ennemis changent aussi de niveaux de manière à être toujours un peu plus forts que vous. Ainsi, si vous passez au niveau 2, vous n'aurez plus de mal à vaincre les gobelins malingres qui vous taillaient en pièces jusque-là. Malheureusement, vous ne rencontrez plus que des gobelins normaux. « Pas grave, dès que je passe au niveau 3, je vais les massacrer ! » (pensée intérieure du joueur un tant soit peu revanchard). Oui, mais dès le niveau 3 atteint, vous n'aurez plus affaire qu'à des gobelins aguerris, plus forts que vous. Pas de chance, hein ?

Loi générale n° 8 :

Si vous avez patiemment rassemblé un joli arsenal d'armes, c'est que vous allez être fait prisonnier et tout perdre dans peu de temps.

Un situation tellement classique qu'elle apparaît dans pas mal de jeux et passe comme une lettre à la poste. Vous venez par exemple de mettre la main sur le lance-grenades dans Max Payne et, avec votre arsenal bien fourni, faites un carnage parmi les ennemis. Eh bien, ne vous réjouissez pas trop vite, puisque dans quelques instants, vous allez tomber dans un piège inévitable et être obligé d'abandonner tous ces jolis joujoux. Pas d'inquiétude cependant, vous tomberez certainement sur un pistolet de base lors de votre fuite. Super...

LOI N° 9 Sur votre droite, une échelle. Sous ses airs inoffensifs, elle a déjà causé la mort de nombreux joueurs imprudents !

Loi générale n° 9 :

Même les objets inanimés sont contre vous !

Sans compter les pièges qui ne se déclenchent que contre vous et jamais pour les autres ennemis, avez-vous noté que même les objets inanimés ont tendance à vous gêner, vous immobiliser, vous ralentir, voire vous écrabouiller si jamais l'occasion se présente ? À partir de ce concept, tout et n'importe quoi peut devenir dangereux ! Par exemple, si une porte se referme un peu trop hâtivement derrière vous, c'est qu'une horde d'ennemis va surgir en face de vous ! D'ailleurs, j'ai toujours suspecté les échelles d'Half-Life d'avoir été aussi mal conçues pour augmenter le taux de mortalité des joueurs imprudents ! Sinon, comment expliquer que la chute se produise toujours du haut de l'échelle et jamais du bas ou du milieu de celle-ci?

Loi générale n° 10 :

Quand aucune direction n'est indiquée, c'est forcément la mauvaise que vous emprunterez.

Un reproche souvent proféré à l'encontre des développeurs est le fait de proposer un itinéraire trop linéaire, guidant quasiment le joueur par la main. Mais, quand, dans un louable souci de ne pas baliser en permanence le chemin, plusieurs choix vous sont proposés, soyez sûr que vous prendrez inévitablement la voie la plus dangereuse et/ou la plus longue. Si vous ne rencontrez aucun problème, alors c'est que vous n'allez tout bêtement pas dans la bonne direction ! En ce cas, faites demi-tour, ce qui vous donnera l'occasion d'affronter à nouveau les quelques sympathiques ennemis que vous aviez réussi à éviter lors de votre premier passage. De toute façon, pas de découragement : plus la densité d'ennemis augmente, plus vous avez de chances de vous rapprocher du but ! ■

- Gary Laporte

LOI N° 10 Comment auriez-vous pu vous douter qu'il fallait aller à gauche pour la suite de l'aventure, alors que vous êtes parti à droite ?

Lois de guerre

Inspirées par des jeux tel Counter-Strike, ces lois de guerre de Murphy, vous les avez vécues

1 Votre chargeur est toujours vide lorsque l'ennemi fait une cible magnifique.
2 L'infirmier est toujours de l'autre côté du champ de bataille lorsque vous êtes blessé aux jambes...
3 .... Et se prend une balle en pleine tête au moment où il pourrait enfin vous soigner !
4 Une grenade aveuglante n'aveugle que celui qui la lance.
5 La personne qui se jette dans votre ligne de mire pendant que vous tirez est toujours un allié.
6 La personne qui arrive dans votre dos est toujours un ennemi.
7 Un bug ne se produit que lorsque vous êtes en train de gagner la mission, jamais quand vous la perdez.
8 Une grenade rebondira toujours vers l'endroit où vous vous trouvez.
9 Le soldat chargé du corps à corps est toujours mort avant d'arriver au contact.
10 Si vous avez un réflexe fulgurant et que vous touchez une silhouette entrevue directement à la tête, il s'agit forcément d'un allié.
11 Traverser un champ de bataille en rampant est toujours trop lent ; traverser un champ de bataille en courant est toujours mortel.
12 Quand vous pénétrez dans une pièce, l'ennemi est toujours planqué à gauche si vous regardez à droite, et à droite si vous regardez à gauche.

Waterloo

La dernière Bataille de Napoléon

VOUS VOUS DITES BON STRATÈGE ?
VOICI LE JEU POUR LE PROUVER !

CHANGEZ L'HISTOIRE
LE 5 DÉCEMBRE

BreakAway

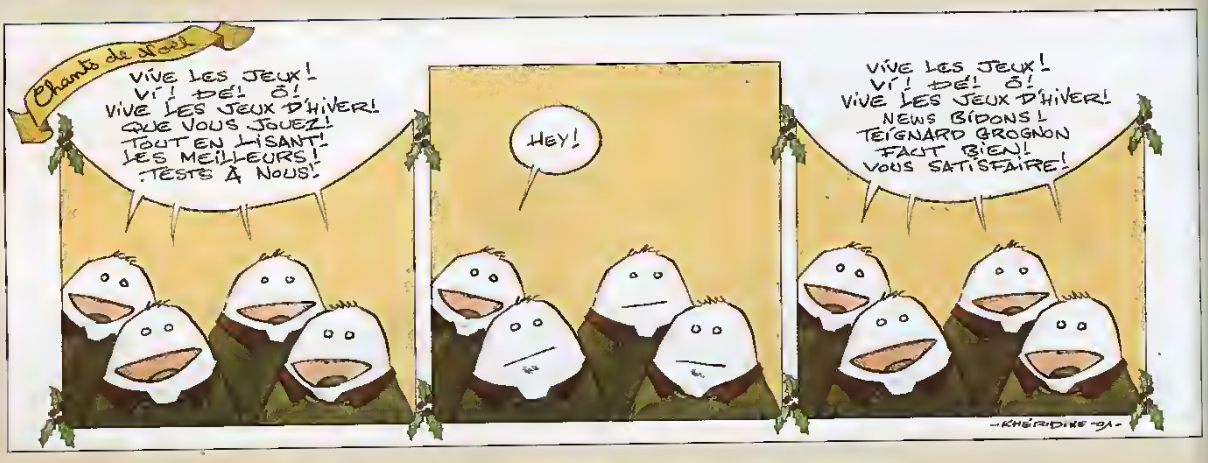
Strategy First

Y FIRST and the STRATEGY FIRST logo are registered trademarks of STRATEGY FIRST Product
R GIS HED TRADEMARK OF BREAKAWAY GAMES INC Nobilis and the Nobilis logo are reg
are the property of their respective owners

La rédac en folie

Carnet 2 bord

Les nuits déchaînés de Loïc, la rédac accro de Battle Realms : l'ambiance est au rendez-vous pour Noël !



4 novembre

Pour fêter leur arrivée sur le marché de la console, Vivendi Universal organise une soirée et invite la rédaction. Si Seb en profite pour taper la discute avec Manette, Rémy et Luc consomment des cocktails maison avec parcimonie pendant que Loïc met le feu aux planches après avoir littéralement vidé le bar. Loïc, en soirée, c'est pas du virtuel.

5 novembre

Pour calmer les abonnés à la formule DVD qui n'ont pas reçu leur DVD, Gary, notre pigiste Zen, propose d'offrir cent balles et un Mars avec le prochain numéro. Bizarrement, sa proposition n'est pas retenue par la direction.

6 novembre

En manque sérieux de sa dose de console, Fred hante la rédaction de *PlayZone* DVD et décide d'affronter tout le monde sur Virtua Tennis. Après avoir ridiculisé toute l'équipe du magazine, il est retrouvé ligoté dans une armoire, une PlayStation 2 encastré dans la mâchoire.

7 novembre

Noël se plaint auprès de la rédaction qu'on ne parle pas assez des pigistes dans la présente rubrique. On lui suggère d'arriver en faisant un numéro de claquettes ou en crachant du feu afin d'attirer l'attention. Il décide, avec l'audace qui le caractérise, d'adopter une nouvelle coupe de barbe. Pour commencer.

8 novembre

Fred, fou d'impatience, télécharge en trépignant le trailer de l'épisode II de *Star Wars*. C'est l'occasion pour Rémy de cracher sa bile sur le précédent film qu'il a copieusement détesté et qu'il accuse de tous les maux. Fred, incapable de garder son calme, reprend le débat pour la 33Se fois, au grand désespoir de la rédaction qui va devoir encore supporter une joute oratoire en Dolby Surround d'environ 3h45.

9 novembre

L'effet Battle Realms bat son plein à la rédaction et Loïc, Fred et Rémy jouent comme des fous, ayant respectivement adopté les clans du dragon et du serpent. Une identification à leurs familles virtuelles s'opère aussitôt : Fred et Loïc annoncent plusieurs fois par jour qu'« ils suivent le dragon », tandis que Rémy dit à qui veut l'entendre qu'il travaille « pour le Serpent ». Seb se demande s'il s'agit d'une insulte.

12 novembre

David, notre pigiste-miroir (voir sa photo, page de droite) reprend la fac et envisage déjà le sujet de sa prochaine thèse : le PH extrême de l'alien est-il lié à un sentiment de frustration amoureuse ? La rédaction le regarde maintenant d'un autre œil.

13 novembre

Luc décide de se joindre à la folie Battle Realms. Après une catastrophique partie en réseau, il argue d'une prétendue souris défaillante et afin d'appuyer son argumentation, décide de sacrifier le pauvre périphérique en lui arrachant violemment son fil. Subrepticement, tous les membres de la rédaction décident d'enfermer leurs précieuses souris à double tour.

Olivier Canou
Rédacteur en chef

Jeux favoris :
Anarchy Online
et Battle Realms

Sébastien Tasserie
Rédacteur en chef adjoint

Jeux favoris :
Ghost Recon
et Moto Racer 3

Luc-Santiago Rodriguez
Chef de rubrique tests

Jeux favoris :
Stronghold
et Moto Racer 3

Rémy Goavec
Rédacteur

Jeux favoris :
Anarchy Online
et Battle Realms

Frédéric Dufresne
Rédacteur

Jeux favoris :
Battle Realms
et Moto Racer 3

Gary Laporte
Pigiste

Jeux favoris :
Commandos 2
et Operation Flashpoint

ON VOUS AVAIT PRÉVENUS

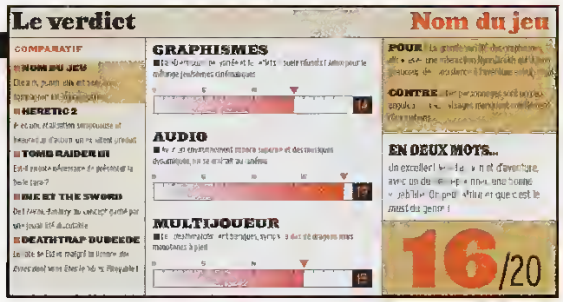
Comme c'est l'usage, nous n'avons pas reçu beaucoup de versions finales ce mois-ci. Carton rouge à Ubi Soft qui semble nous en envoyer le moins possible ! Pas pratique pour voir ce que donnent des versions finales, après avoir testé des versions qui n'étaient pas forcément très stables. On ne peut donc conseiller que la plus grande prudence.

Stronghold

Si la version française intégrale a surpris tout le monde par son originalité, elle a finalement remporté l'adhésion de la rédaction !
Les accents marseillais ou corses donnent un second degré au jeu qui était absent dans sa version anglaise ! Les messages quant à eux ont été traduits avec humour et les voix sont globalement assez marrantes. Au niveau bugs, on déplorera un plantage

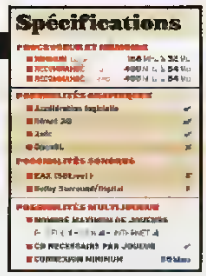
à la mission 13 si l'on construit une caserne et des murs un peu trop près, ainsi que des failles dans les murs (vérifiez vos fortifications !)
Bravo pour le manuel détaillé et assez complet qui a juste omis d'expliquer le fonctionnement de l'éditeur de carte. Une version finale malgré tout très satisfaisante qui ne peut que nous inciter à vous recommander d'acheter ce jeu très bien conçu, même si le parti pris de réaliser un jeu médiéval sans aucune magie sort des sentiers battus.
On espère simplement que le mois prochain, nous aurons reçu Battle Realms, Pool of Radiance 2 et autres nuées de jeux testés ce mois-ci.
Allez les éditeurs, un petit effort quoi.

LE VERDICT



Le **Comparatif** (première colonne) classe les jeux analogues par ordre de préférence. Idéal pour savoir ce que vaut le produit par rapport à la concurrence.
Graphismes, **Audio** et **Multijoueur** (deuxième colonne) sont notés sur six, exactement comme la note finale. 1 étoile : passable.
2 étoiles : insuffisant.
3 étoiles : moyen. 4 étoiles : bon. 5 étoiles : très bon. 6 étoiles : excellent.
Les **Pour** et les **Contre** détaillent les points essentiels qui nous ont plu ou déplu.

SPÉCIFICATIONS



Processeur et mémoire déterminent le type de machine demandé et recommandé pour profiter du jeu. Les **Possibilités graphiques** indiquent les librairies 2D (accélération logicielle) et 3D (les autres) gérées par le produit. Les **Possibilités Multijoueur** signalent le nombre de joueurs supportées selon les connections ainsi que la vitesse minimum de transfert requise.

CENTRE D'ESSAI

■ **En un clin d'œil**
Pour tout savoir sur les éventuels problèmes d'installation ou de prise en main (place sur le disque dur, configurations détectées, difficulté, etc), consultez ce pavé.

■ **Performances graphiques**
Réservé aux gros tests, ce pavé détaille 192 configurations graphiques différentes. Il serait étonnant que vous n'y trouviez pas la vôtre. Pour la lire, choisissez votre carte graphique à gauche, votre type de processeur et votre Ram en haut. Reportez-vous au résultat.
Notons que la partie « logiciel » (tout en bas) concerne les jeux en 2D.

■ **Motivation**
Cette courbe reflète le plaisir éprouvé par le testeur tout au long des heures de jeu (de deux à vingt heures). Un petit commentaire accompagne les moments forts. Ce tableau peut se doubler d'un second tracé correspondant au mode multijoueur s'il est géré par le jeu.

Centre d'essai	PETITE CONFIGURATION			CONFIGURATION STANDARD					GROSSE CONFIGURATION		
	Pentium II 300	Pentium II 300	Duron 600	Pentium II 400	Celeron 450	Pentium III 600	Pentium III 700	Pentium III 933	T-Bird 900	T-Bird 900	Pentium III 933
SENCHMARK	809	1 649	2 309	2 349	2 482	2 509	3 239	4 089	4 159	4 809	6 202
640 x 480 min.*											
640 x 480 max.**											
800 x 600 min.											
800 x 600 max.											
1 024 x 768 min.											
1 024 x 768 max.											

* DETAILS MINIMUM

Le moteur 3D de Red Faction est suffisamment véloce pour profiter de tous les détails sur une petite config. À condition de ne pas monter au-delà du 800 x 600

** DETAILS MAXIMUM

À partir du 750 MHz, on peut tout mettre à fond en 1024x768 le jeu est alors fluide et plutôt joli. Les plus grosses configs pourront profiter de plus hautes résolutions

NON APPLICABLE | ÇA RAME | ÇA TOURNE | ÇA FONCE !

Loïc Claveau	Noël Chanal	Bertrand Pomart	David Le Roux	Arnaud Cueff	Le Teignard
Pigiste permanent	Pigiste	Pigiste	Pigiste	Pigiste	Tueur de lecteurs
Jeux favoris : Battle Realms et Dark Age of Camelot	**Jeux favoris :** Empire Earth et Stronghold	**Jeux favoris :** Edge of Chaos et Max Payne	**Jeux favoris :** Battle Realms et Alien vs Predator 2	**Jeux favoris :** Fifa 2002 et Tetris World	**Jeux favoris :** Empire Earth et Colobot

CONSTRUISEZ LE PLUS GRAND EMPIRE QUE LA TERRE AIT JAMAIS PORTÉ.

DISPONIBLE POUR NOËL 2001

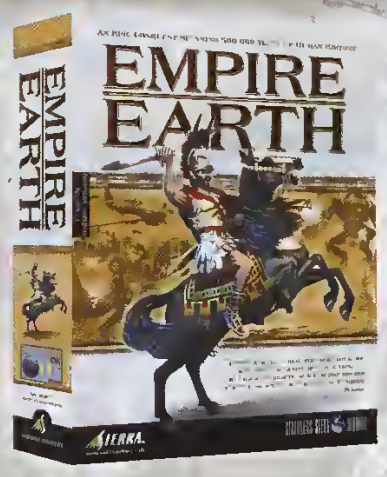
STAINLESS STEEL STUDIOS™

DÉCONSEILLÉ aux moins de 12 ANS

© Sierra On-line Inc. Tous droits réservés

Une fabuleuse odyssée à travers 500 000 ans d'Histoire de l'humanité !

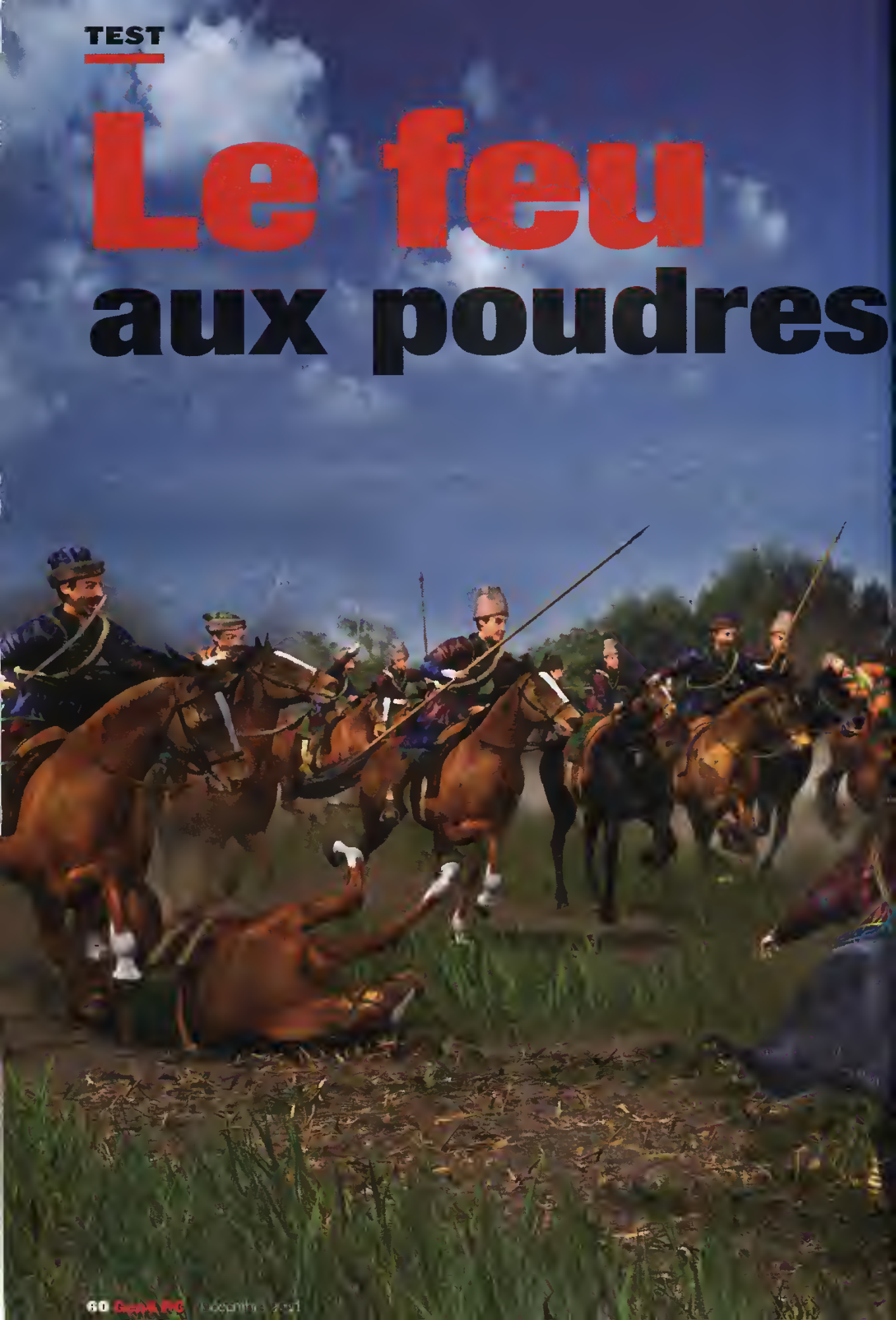
Empire Earth est un jeu de stratégie 3D temps réel qui commence dans les profondeurs de la préhistoire et s'achève en pleine science-fiction. Une idée fixe vous accompagnera tout au long de cette quête pour accomplir la destinée d'un peuple : Faire de la Terre Votre empire !



SIERRA™

www.sierra.fr

Le feu aux poudres



Cossacks : The Art of War | Plus d'unités, plus de panache, plus de soldats !

Pour info

■ ÉDITEUR CDV Software Entertainment ■ DÉVELOPPEUR GSC Game World ■ GENRE Stratégie temps réel ■ JOUEURS 1 à 8 ■ PUBLIC tout public ■ PRIX 200 F (30,50 €) env.

Tout en chiffres

- 8 000 unités simultanées
- 4 niveaux de difficulté
- 6 nouvelles batailles historiques
- 2 nouvelles nations

Version testée

- bêta américaine
- petits problèmes d'IA

Adresse Internet

www.cossacksfrance.com

THE ART OF WAR est une bonne grosse surprise qui fera plaisir aux fans de Cossacks tout en séduisant les derniers récalcitrants. Non seulement cette extension ajoute quantité de nouveaux éléments mais en plus, elle corrige les plus gros défauts du gameplay original !

COUP DE POUCE Des personnages non joueurs donnent parfois un coup de main comme ce marchand qui propose d'acheter des pièces d'artillerie !

Non, The Art of War ne se contente pas de jouer les Monsieur Plus comme quantité d'extensions. Nos charmants Ukrainiens de GSC Game ont continué à jouer à Cossacks : European Wars après sa sortie en se demandant comment diable l'améliorer. À l'époque, leur jeu aurait presque pu rivaliser avec Age of Empires II : The Age of Kings, si quelques défauts bien gênants n'étaient pas venus ternir le gameplay. L'idiotie crasse de certains bataillons s'entretuant en visant un même ennemi, les petits problèmes de sélection des unités, sans oublier la puissance excessive des canons réservaient jusque-là Cossacks à une clientèle en manque de jeux de stratégie à ascendance historique. The Art of War corrige tout cela et bien plus encore, au point que The Age of Kings peut cette fois légitimement trembler pour sa couronne.

Les innovations sont tellement nombreuses que tout le gameplay original s'en trouve bouleversé.

Affrontez-vous !

Qu'est-ce qui fait le succès du hit d'Ensemble Studios ? Son mode Multijoueur pardi. The Art of War a bien retenu la leçon et propose en élève appliqué quantité d'améliorations en Multijoueur : il est désormais possible d'enregistrer l'intégralité d'une rencontre (ce qui ravira tous les organisateurs de LAN), de défier d'autres joueurs

CHAUFFE MARCEL ! Sachant que chaque groupe va à sa vitesse, garder cette formation est un casse-tête ! Déconseillé pour les attaques massives sous peine d'échec !

L'ARTISTE L'éditeur de niveaux est très simple et puissant. On peut même créer des cartes aléatoires et modifier la couleur de la mer.

SUICIDAIRE Changer de formation en pleine bataille conduit toujours à la déroute.

pour grimper dans le classement mondial mais aussi de paramétrer finement chaque rencontre. C'est parti pour une longue énumération : la mongolfière qui dévoile l'intégralité de la carte peut être accessible dès le début ou être soustraite de l'arbre technologique, il est possible de supprimer le rush en empêchant pendant une période donnée la libre circulation de troupes armées, les bâtiments, l'artillerie et les paysans peuvent ou non être capturés au contact de soldats ennemis, deux joueurs peuvent diriger le même camp,

SACRILÈGE Affronter des païens vous mènera à détendre... des églises !

EMBARQUEMENT IMMÉDIAT Un bel exemple de coopération : des navires détendent les troupes au sol pour qu'elles embarquent en toute sécurité.

l'intelligence artificielle peut contrôler un camp et pallier un manque de joueurs... Bref, la liste des améliorations est longue, tellement longue qu'il faut quelques heures pour se familiariser avec ces changements. Surtout que toutes ces modifications ont une grosse incidence sur le gameplay. Annuler les captures rend ainsi les parties plus équilibrées mais également plus longues. Un choix pas forcément judicieux quand on sait que les cartes sont jusqu'à quatre fois plus grandes que celles du jeu original.

Résultat, même les habitués de Cossacks vont se prendre de vilaines raclées en Multijoueur. Les serveurs déjà très fréquentés (une quarantaine en moyenne sur GameSpy) sont envahis de brutes qui ont pris le pli et qui ont compris, notamment, qu'il n'était plus possible de construire des batteries de 150 canons. Même les vieilles ruses de fourbe comme celle qui consiste à envoyer un cavalier ivre mort derrière les lignes ennemies pour déclencher un tir fratricide de toute beauté n'ont plus cours. Désormais, les canonniers cessent le feu s'ils risquent de blesser leurs petits camarades, laissant le soin aux lanciers d'organiser une mêlée salvatrice. Il faut donc réviser ses priorités de construction

OPINION

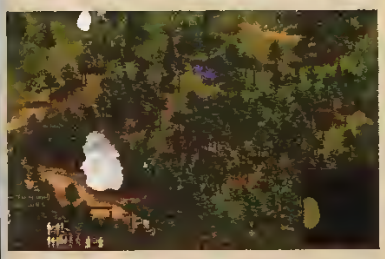
RÉMY

Toujours plus ! Décidément, voilà bien la devise des développeurs de Cossacks. Encore des dizaines de missions, des milliers d'unités, des cartes immenses, des reconstitutions historiques... N'en jetez plus ! On peut bien sûr taire la fine bouche en trouvant tout cela bien traditionnaliste, mais difficile de résister quand on aime la - stratégie - et la difficulté !

Revu et corrigé

Outre ses nouvelles unités et campagnes, The Art of War obligera les fins tacticiens à remettre à jour ses vieilles techniques de fourbe. Voici le détail de trois améliorations significatives du gameplay qui obligent à tout reprendre à zéro. En Multijoueur aussi ? Eh, oui, surtout en Multijoueur !

À mort les boulets !



Les canonniers ont appris à viser avant de faire feu. Résultat, plutôt que de tirer dans le tas quand une unité ennemie se cache malicieusement au milieu d'un bataillon ami, ils attendent patiemment que les fantassins fassent le sale boulot à leur place. De quoi rendre malades les plus kamikazes d'entre nous.

C'est MON ciel !

La montgolfière permet de dévoiler toute la carte. Méfiance ! Cette unité peut être activée dès le début dans les parties Multijoueur, ce qui a tendance à favoriser le rush puisqu'on sait où se terre l'ennemi. Sur de petites cartes, et avec des casernes disponibles dès le début, c'est le massacre assuré.

Chat !

Ceux qui étaient déjà imbattables au jeu du chat dans les cours de récréation n'auront peut-être plus l'occasion de recidiver dans The Art of War : désormais, il est possible d'interdire la capture de bâtiments, de pièces d'artillerie et de paysans non défendus par simple contact avec une armée ennemie.

PUZZLE Chaque bataille possède ses contraintes en fonction des unités et du terrain. Attention à bien analyser avant d'attaquer !

en même temps que ses formations tactiques. Mine de rien, il s'agit presque de repartir à zéro.

Un nouveau monde

Le dépaysement est donc de rigueur, ce qui force l'admiration pour une extension. Que les névrosés se calment toutefois, The Art of War n'oublie pas d'ajouter une grosse louche de nouveautés plus classiques. Le Danemark et la Bavière viennent gonfler les rangs des 16 nations déjà présentes, 30 nouvelles missions font leur apparition ainsi que 6 batailles historiques basées sur les guerres civiles anglaises, les révolutions allemandes et autres guerres russo-turques. Les résolutions élevées (jusqu'en 1 920 x 1 440 !) rendent ces batailles très impressionnantes tout en apportant un avantage certain aux joueurs équipés de moniteurs 32 pouces. Le brouillard de guerre dépasse largement le champ de vision des unités ennemies en Solo, tandis qu'en Multijoueur, il est possible de gérer plusieurs batailles sans scroller, histoire de déborder complètement

À partir du 1024 x 768, ces batailles épiques sont absolument superbes à contempler.

VIE DE CASERNE Il faut nourrir, loger et payer tout ce beau monde. Moi je dis : vivement une petite guerre !

JE SUIS LE MEILLEUR Le classement permet de se faire une bonne idée de son niveau et de celui des autres ! Mieux vaut se renseigner sur son adversaire.

le malheureux cantonné au 800 x 600 sur son minable 15 pouces.

C'est peut-être honteux à dire mais à partir du 1 024 x 768, ces batailles épiques mêlant des milliers de soldats sont absolument superbes à contempler. Surtout que 200 nouveaux sprites ont été dessinés pour rendre les cartes encore plus vivantes. On a enfin droit à de vrais bosquets distincts les uns des autres et dans lesquels les soldats prennent bien sûr un malin plaisir à se cacher. Mine de rien, le jeu gagne beaucoup, à la fois en intérêt et en plaisir de jeu.

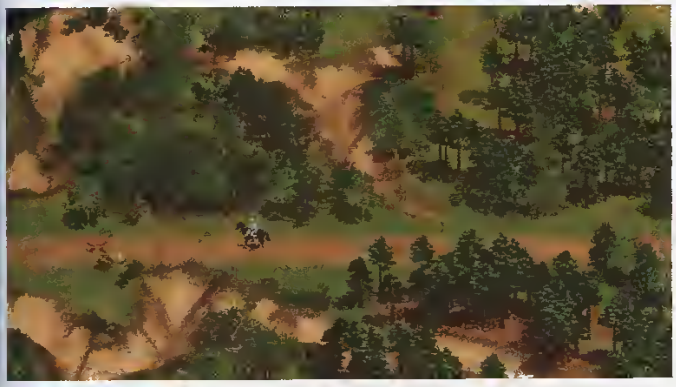
Le choc des titans

Ou coup, The Art of War se rapproche beaucoup de The Conquerors, l'extension de The Age of Kings, dont il reprend la richesse graphique comme l'intérêt scénaristique. Les missions commando en début de partie sont fréquentes, ce qui oblige à bien réfléchir pour prendre une première place forte avec très peu d'hommes. Il faut ensuite la développer avant d'aller en attaquer une autre encore mieux défendue. Ce schéma se répète souvent mais quelques heureux changements viennent prévenir tout risque de monotonie. Non seulement on dirige parfois un unique cavalier en début de partie ou toute une armée, mais il arrive aussi qu'il faille défendre une structure dès le départ ou qu'il faille embarquer ses troupes sous le feu ennemi pour les faire traverser !

■ **FAIRE LE PONT** Un grand classique des jeux de stratégie : le pont. Attention, le premier qui fait mine de traverser va y laisser des plumes !

Les missions démarrent toujours sur les chapeaux de roue et l'immersion est du coup immédiate. Et le pire, c'est que l'intérêt ne retombe pas. Des personnages non joueurs donnent ensuite un coup de main au détour d'un chemin, des armées ennemies débarquent à l'improviste, des contre-attaques prennent le joueur harassé par surprise... Même les explorateurs dans l'âme seront récompensés de leur curiosité par des trésors de guerre isolés. Toutes ces réussites rendent The Art of War extrêmement prenant au point de convaincre ceux qui étaient restés de marbre devant Cossacks. La difficulté assez inégale va peut-être en décourager certains mais pas de panique, un brin de réflexion après une cuisante défaite permet toujours de redresser brillamment la barre. Là, au moins, vous allez comprendre ce que le mot stratégie veut dire ! ■

- David Le Roux



■ **LONESOME COW-BOY** Il arrive qu'on débute une campagne tout seul. Hou hou, les amis, ou êtes-vous... ? Heureusement, on trouvera rapidement des renforts conséquents.

OPINION

DAVID

Ceux qui ont adoré Cossacks vont aduler The Art of War. Et ceux qui avaient boudé Cossacks ? Ils vont craquer bien sûr, quitte à l'acheter en plus de l'extension ! The Art of War ajoute quantité de nouveaux éléments qui justifieraient à eux seuls son achat, corrige en plus les grosses tares de Cossacks et enfin, le dote d'un mode Multijoueur irréprochable. Ce n'est pas une réussite, c'est un exploit !

Spécifications

PROCESSEUR ET MÉMOIRE

■ MINIMUM (Gen4 PC)	PII-400 MHz & 64 Mo
■ RECOMMANDÉ (Ed. Tour)	PII-450 MHz & 128 Mo
■ RECOMMANDÉ (Gen4 PC)	PIII-450 MHz & 128 Mo

POSSIBILITÉS GRAPHIQUES

■ Accélération logicielle	✔
■ Direct 3D	✘
■ 3dfx	✘
■ OpenGL	✘

POSSIBILITÉS SONORES

■ EAX (SBLive !)	✘
■ Dolby Surround/Digital	✘

POSSIBILITÉS MULTIJOUEUR

■ NOMBRE MAXIMUM DE JOUEURS
PC SEUL 1 - LAN 8 - INTERNET 8

■ CD NÉCESSAIRE PAR JOUEUR	✔
■ CONNEXION MINIMUM	33,6 kbps

Le verdict — Cossacks : The Art of War

COMPARATIF

■ **BATTLE REALMS**
Des dizaines de nouveautés, une belle 3D, un mode Multi fantastique : bravo !

■ **EMPIRE EARTH**
500 000 ans d'histoire en 3D, 16 époques différentes. Un jeu qui a de l'ambition et qui s'en sort bien !

■ **COSSACKS : THE ART OF WAR**
Cette extension place Cossacks au même niveau qu'Age of Kings. Il était temps ! Certain assuré en Multijoueur.

■ **STRONGHOLD**
Une simulation ultra réaliste de château fort. Une belle réussite malgré quelques bugs et surtout un univers crédible.

GRAPHISMES

■ Les reflets sur l'eau, les bosquets d'arbres, les lointaines... Le niveau de détail est sidérant, surtout dans les très hautes résolutions

0 5 10 15 — 16

AUDIO

■ Les bruitages sont rares, les actions comme la sélection ou le s'opérant dans le plus grand silence. Les musiques sont trop discrètes.

0 5 10 — 12

MULTIJOUEUR

■ Un des gros points forts de cette extension. Le classement mondial et les nouvelles règles de jeu relancent considérablement l'intérêt.

POUR : Les modifications et ajouts, l'éditeur de niveaux, un nouveau tutorial, le mode Multijoueur, un gameplay dopé aux amphétamines

CONTRE : Il faut le jeu original, difficulté inégale. Pas grand chose quoi.

EN DEUX MOTS...

The Art of War améliore Cossacks comme jamais une extension ne l'avait fait auparavant pour aucun autre jeu. Dommage pour Age of Empires II !

17/20

La menace

Tom Clancy's Ghost Recon | Menez des opérations commando en terre brûlée.

Pour info

■ ÉDITEUR Ubi Soft ■ DÉVELOPPEUR Red Storm Entertainment ■ GENRE action tactique ■ JOUEUR(S) 1 à 36 ■ PUBLIC 15 ans et + ■ PRIX 370 F (53,20€) env.

Tout en chiffres

- 36 joueurs en Multi
- 15 missions Solo
- 15 armes
- 12 spécialistes
- 6 missions d'entraînement

Version testée

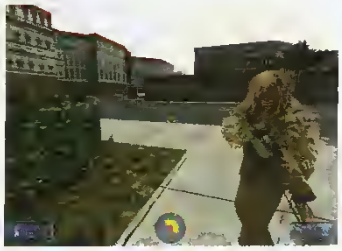
- bêta américaine
- pas de problèmes rencontrés

Adresse Internet

www.ghostrecon.com

AMIS DE LA NATURE, BONSOIR ! Si vous rêvez de virées au clair de lune dans les forêts soviétiques ou de balades au milieu des blindés en compagnie d'amis en uniforme, c'est par ici que ça se passe. Accessoirement, vous aurez aussi droit à des raids sur des camps d'entraînement, à des récupérations d'otages et à des échanges de coups de feu (en toute camaraderie, bien sûr). Bref, l'ambiance est garantie !

fantôme



ARBRE AMBULANT Ce sniper passera inaperçu uniquement dans un jardin public !

TOUT FAIRE PÉTER Dans cette mission, il faudra neutraliser quatre chars et faire sauter un pont ! Boum !

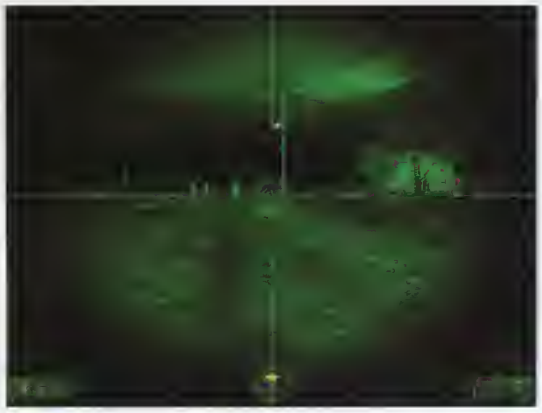
Lorsque j'ai testé Ghost Recon sur le PC central de la rédaction (le plus rapide, mais aussi le plus convoité), les personnes qui s'arrêtaient regarder mes hommes se faire joyeusement plomber avaient tous la même réaction incroyable. Ne témoignant aucune compassion pour mes commandos pris en pleine embuscade, ils n'avaient d'yeux que pour les graphismes et les animations : « Oh la la la, mais qu'est-ce que c'est beau », « les animations, la vache, vous avez vu ça ? », et autres « ils ont quand même mis trois ans pour nous faire un beau Rainbow six » (Rémy). Bon, on ne leur en voudra pas de n'avoir pas souffert dans leur chair la mort virtuelle de mes tas de sprites, contrairement à votre serviteur (eh oui, on s'y attache à ces petites bêtes), et l'on est bien obligé de saluer la justesse de leurs remarques. D'une part, la beauté de Ghost Recon est époustouflante (la nature a été minutieusement reconstituée depuis le balancement des arbres jusqu'au moindre brin d'herbe !), d'autre part, les animations des personnages ont bénéficié de motion capture (voir interview) et cela se voit (ils n'encaissent jamais les balles de la même manière, ils se déplacent de façon réaliste et sont animés en permanence). Tout ça pour dire que la première impression que vous aurez de Ghost Recon, ce sera probablement d'ouvrir grand la bouche et de dérouler votre langue !

La nature a été reconstituée avec minutie, depuis les balancements des arbres jusqu'au moindre brin d'herbe.

Dans la nature

Bon, mais si l'on est tenté de louer la qualité de la modélisation des rochers, des buissons et autres villes des heures durant, il ne faut pas oublier qu'on n'est pas là pour aller à la cueillette aux champignons ! Non, on est ici pour prendre le contrôle des Ghost, une unité d'élite militaire américaine top secrète (et fictive) chargée de préparer le terrain (hostile de préférence) avant des opérations de plus grande envergure, de mener à bien des destructions d'objectifs ou d'effectuer des captures. Bref, les Ghost font dans la discrétion, et l'on peut même dire qu'il s'agit du maître mot du jeu !

Comme dans Rainbow six et Rogue Spear, le niveau de réalisme est très élevé, quelle que soit la difficulté choisie. Une balle tue (comme le tort... désolé), la bulle de perception (chère à Fred) est impeccablement réalisée au point



LA NUIT, TOUT EST PERMIS... À condition d'avoir des lunettes infrarouges, contrairement aux adversaires !

Le programme Land Warrior

PLUS FORT QUE LE JEU L'équipement des soldats est en développement. Le voici en détail.

1. Casque équipé d'un viseur tête haute, d'un micro, d'écouteurs et d'antireflet laser. Il permet de communiquer et de mieux viser.
2. Gilet pare-balles Interceptor, unités de rangement ultra-légères pour l'équipement et la nourriture. Il protège le soldat et facilite ses déplacements silencieux.
3. Arme automatique équipée d'une caméra vidéo, d'un viseur Thermal et d'un viseur laser.
4. Ordinateur portable équipé de Pentium (!), pour faciliter les communications notamment. C'est l'équivalent de la carte tactique dans le jeu.
5. Radio et système GPS. Ils permettent de localiser les soldats et de transmettre des informations

EN VILLE, TOUT EST TRANQUILLE Le jeu perd en vitesse d'animation dans les décors urbains : vous êtes prévenus !

que les adversaires peuvent réagir (ou non) au bruit ou à la vue en fonction de l'environnement (les snipers camouflés à fond seront toujours plus difficiles à repérer, surtout à plat ventre). Bref, les approches brutales et sans finesse sont vouées à l'échec, de même que les raids en solitaire. Dans Ghost Recon, il faudra progresser discrètement, lentement, à l'affût du moindre adversaire, les sens aux aguets, et ne pas hésiter à s'accroupir et à ramper. L'opposition est rude et trois niveaux de difficulté sont là pour plaire à tous les publics.

Il faudra progresser lentement, à l'affût du moindre adversaire, les sens aux aguets, et ne pas hésiter à ramper.

Incroyable mais vrai

Si le niveau Recrue est vraiment très facile (les adversaires sont crétins et peu nombreux), il permettra aux amateurs de s'habituer au jeu, puis de passer aux choses sérieuses avec le niveau Veteran. Là, les ennemis réagissent normalement aux bruits suspects et sont en nombre acceptable. Mais c'est en Elite que le challenge sera le plus ardu et le plus stressant, avec beaucoup de monde en face ! Personnellement, je déconseille le mode Recrue, trop simple, et qui ne rend pas honneur au potentiel du jeu. Si la difficulté était largement aussi élevée dans les épisodes précédents, il y a une chose qu'il était impossible de taire et qui corsait sérieusement les choses : la sauvegarde. Ici, elle est accessible à n'importe quel moment, ce qui simplifie beaucoup les choses : hop,

La carte tactique

INTERFACE Elle est omniprésente dans le jeu. Mais comment fonctionne-t-elle ?

1 Ce cône permet de définir la direction que vos hommes vont surveiller
2 Un clic sur cette loupe permet d'agrandir la carte. Dommage que le niveau de détail ne soit pas meilleur
3 Pour passer à l'écran Soldat (changer de soldat, d'arme et de cadence de tir).
4 Pour sélectionner le groupe Delta et lui donner un ordre, cliquez ici.
5 Ce groupe est en mode Défense : il n'ouvrira pas le feu à moins d'être pris pour cible
6 Ce groupe est en mode Feu à volonté : il alignera tout adversaire en vue
7 Ce groupe est en mode Stop. On peut lui assigner un point de passage, il n'avancera pas avant d'en recevoir l'ordre
8 Ce groupe est en mode Progression : il se rend au prochain waypoint immédiatement et avec prudence
9 Voici où se trouve le groupe Alpha sur la carte

FICHE DE PERSO Cet écran permet de composer ses groupes, allouer les points d'expérience et changer d'équipement.

KIDNAPPING Les missions comportent souvent des objectifs secondaires comme ici la capture du chef terroriste. Attention, s'il a le temps d'attrapper une arme, il faudra le tuer.

Q&R

DAREN CHUKITUS
Chef de projet

Il paraît que l'armée a indirectement participé au développement du jeu ?
Après la sortie de Rogue Spear, de nombreux officiers nous ont contactés, ils étaient fascinés par le gameplay. Ils nous ont invités à Fort Bragg pour nous présenter leur matériel dernière génération et notamment le système Land Warrior qui comprend un casque élaboré ainsi qu'un assistant digital et un clavier. Il permet de contrôler son infanterie à distance sans contact visuel : c'est exactement ce que nous avons fait avec la carte tactique.

Vous êtes-vous inspirés d'autres éléments ?
Nous avons visité un centre d'entraînement, avec des chars et des soldats. Nous y sommes allé avec des designers qui ont donc pu travailler sur des bases solides.

Parlez-nous de l'évolution graphique par rapport à Rogue Spear...
Les personnages bénéficient de 600 animations réalisées par motion capture. Nous avons engagé un soldat des Forces spéciales pour les réaliser, c'est pour cette raison que c'est si réaliste ! En ce qui concerne les animations de morts par balle, elles sont aléatoires et nous en avons créé de nombreuses. Nous avons modélisé une bonne centaine de visages selon leurs nationalités pour que le joueur ne croise pas toujours les mêmes.

SPECTATEUR Une vue spectateur permet de suivre ses soldats en vue objective et de les contrôler uniquement avec la carte tactique.

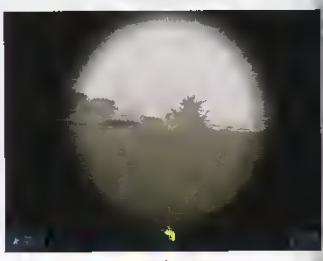
je viens d'éliminer trois malabars sans perdre un membre de mon commando, hop, je sauve.
Du coup, on perd en intensité ce que l'on gagne en confort de jeu. Cela dit, je ne me suis pas aperçu de l'existence de la sauvegarde durant mes premières parties, mettant ainsi des heures et des heures pour passer les deux premières missions, en m'efforçant de perdre le moins de monde possible. Je vous garantis que jouer sans filet est une de mes expériences ludiques les plus fortes et que j'ai rarement flippé à ce point ! Cela dit, c'est beaucoup trop dur pour être supportable sur toute la durée du jeu et j'ai ensuite utilisé les sauvegardes. C'est néanmoins une expérience à tenter.

Intervention musclée

Ce qui change aussi par rapport à Rogue Spear, ce sont les fameux plans. Rappelons qu'il fallait fixer les itinéraires de chaque équipe d'intervention avant de les envoyer au charbon. Ensuite, des touches d'activation permettaient de les faire passer d'un waypoint à un autre. C'était certes compliqué et pas facile pour les novices, mais très efficace. Bonne nouvelle pour les pieds tendres : les plans ont été revus et corrigés. Désormais, une carte de la zone accessible à tout moment permet d'assigner des points de passage à ses groupes en temps réel, d'orienter la ligne de vue de ses hommes et d'avoir de manière générale un contrôle parfait de son commando (voir encadré). Inutile de dire que l'on utilise cette carte sans cesse et que c'est un des atouts du jeu. Le plus amusant (ou le plus triste, c'est selon), c'est que dans la réalité, les soldats américains sont équipés d'une carte tactique équivalente (voir l'encadré sur le programme Land Warrior et l'interview de Darren Chukitus pour connaître les détails).

Et, comme nous sommes toujours au rayon nouveautés (très chargé, c'est normal, c'est bientôt Noël), on peut également mentionner le système d'expérience

PETIT JEU Un sniper s'est caché dans cette image. Sauras-tu le retrouver ? Un chargeur plein et quatre grenades offensives seront offertes à l'heureux gagnant.



TIREUR EMBUSQUÉ Les snipers sont utiles lorsque la visibilité est dégagée.

À PLUSIEURS Voici l'un des écrans Multijoueur du jeu. Bonjour les possiblités !

allouée aux soldats. Désormais définis par quatre compétences (armes, discrétion, leadership et endurance), ils reçoivent des points à répartir après chaque mission réussie (et à condition d'être vivant, cela va sans dire !). Cela donne un petit aspect rôle au jeu et surtout, cela modifie sensiblement le comportement des hommes sur le terrain, notamment au niveau de la discrétion ou de la précision de tir. D'ailleurs, étant donné que les équipes de départ sont plutôt pas très bonnes, le joueur aura rapidement accès à un renfort composé d'experts (les spécialistes), redoutables, et équipés d'armes dernier cri.

Force et honneur

Comme le joueur ne contrôle directement qu'un soldat à la fois (avec la possibilité de passer de l'un à l'autre, quel que soit le groupe), il était nécessaire que l'intelligence artificielle suive (c'est le cas de le dire). Et que l'on ne perde pas ses soldats à cause d'un mauvais pathfinding ou d'incompétents qui se tiennent debout alors que tous les autres sont en train de ramper ! De ce côté-là, pas de souci : chaque groupe (trois maximum) comporte de un à quatre soldats, dont un leader. Lorsqu'ils suivent le joueur et qu'ils s'arrêtent, ils ne s'immobilisent pas au milieu de nulle part s'il y a un arbre ou un rocher à deux mètres d'eux : ils iront se mettre à couvert tout seuls comme des grands ! Cela ne veut pas dire qu'il s'agit de super bots imbattables, ils ont simplement des réactions dépendant de leurs compétences et la jouent prudence en toute circonstance. Certains adversaires sont plus forts qu'eux, d'autres moins : l'issue des situations comporte donc toujours une part de hasard et l'on n'est jamais certain de rentrer de mission avec une équipe complète. C'est bon pour le stress, moins pour la carrière ! Car elle est gérée : vos petits protégés seront décorés en fonction de leurs faits d'armes et pourront arborer de belles médailles !

Mais on arrive presque à la fin du test et je n'ai toujours pas parlé du contexte. L'action se déroule en 2008, alors que l'ONU

PROTECT THE VIP ! Dans cette mission, il faudra protéger ses pauvres soldats de l'ONU d'une attaque sérieuse : des chars et des hommes armés ne vont pas tarder à arriver.

OPINION

SÉBASTIEN

Je fais partie des joueurs qui reprochaient à la série des Tom Clancy d'être trop austères. Avec ce nouvel opus et la disparition de la phase de préparation au profit d'une carte tactique exploitable en temps réel, le jeu devient beaucoup moins élitiste. Même s'il reste très stratégique, Ghost Recon n'en est pas moins fun et les périodes de stress s'enchaînent à vitesse grand V. De plus, la sauvegarde automatique m'évite le syndrome Swat 3... le rêve !

REDIFFUSION Le replay permet de se repasser une mission enregistrée et de profiter des trois angles de caméra.

Les soldats sont réellement équipés de cartes tactiques équivalentes à celle du joueur dans Ghost Recon !

OPINION

LUC-SANTIAGO

Les simulateurs d'infanterie gagnent en réalisme, tout comme la modélisation des environnements. Ghost Recon en est la meilleure preuve en proposant un jeu d'action tactique qui servira probablement bientôt d'entraînement aux unités d'intervention, qui est vraiment très beau et qui s'adresse à tous. Le stress est là, tout comme les sensations, et pour une fois, bien que difficile, le jeu est accessible. Une expérience marquante dans la vie d'un joueur !

(et les Américains) ont décidé de prêter main-forte à la Géorgie, une province russe envahie par ces derniers. Il faudra donc « pacifier » la situation et préparer le terrain avant de grosses offensives. Cela se traduit par un nettoyage de camp d'entraînement, l'élimination de chars en approche, la destruction d'un pont, etc. De jour comme de nuit, par temps clair ou par pluie battante (les effets météo sont plus vrais que nature mais la pluie mouille moins qu'en vrai), le challenge est rude (notons que les missions d'infiltration pure présentes dans Rogue Spear ont enfin été abandonnées).

CONFUSION Cette capture a besoin d'explications : je viens d'envoyer un missile antichar sur un tank, confortablement embusqué derrière un bus ! Maintenant, attention à l'escorte !

Attaquez groupés

Car la carte tactique n'est pas là par hasard et il est possible d'assigner des points de passage à des équipes et de leur ordonner d'avancer simultanément : cela déconcentre généralement l'adversaire qui, s'il est attaqué de plusieurs côtés, a du mal à réagir.

Finalement, Ghost Recon n'a aucun mal à se hisser à la première place du podium des simulateurs d'infanterie. Certes, il ne propose pas de pilotage de véhicules ou de combats de masse comme Operation Flashpoint, mais il a d'autres atouts (réalisme, graphismes, immersion, missions, etc.) pour rivaliser sans problème avec le hit de Codemasters. Le potentiel du jeu a été formidablement exploité, rien n'a été laissé au hasard, le joueur possède une liberté absolue pour organiser ses attaques et le jeu fait la part belle autant à l'action qu'à la stratégie. Une réussite. ■

- Luc-Santiago Rodriguez

ET ROND, PETIT PATAPON Si la modélisation des hommes est si réussie, c'est parce qu'ils sont tout en rondeurs... Et parce que les développeurs ont utilisé le motion capture.

SUIS-MOI Le pathfinding est impeccable pour les soldats comme pour les otages !

Spécifications

PROCESSEUR ET MÉMOIRE

- **MINIMUM** (Éditeur) **P450** MHz & **carte 3D**
- **RECOMMANDÉ** (Éditeur) **P750** MHz & **carte 3D**
- **RECOMMANDÉ** (Gen4 PC) **Athlon 1** GHz && **128** Mo

POSSIBILITÉS GRAPHIQUES

- **Accélération logicielle** ✗
- **Direct 3D** ✓
- **3dfx** ✗
- **OpenGL** ✗

POSSIBILITÉS SONORES

- **EAX (SBLive!)** ✓
- **Dolby Surround/Digital** ✗

POSSIBILITÉS MULTIJOUEUR

- **NOMBRE MAXIMUM DE JOUEURS** PC SEUL **1** - LAN **32** - INTERNET **32**
- **CD NÉCESSAIRE PAR JOUEUR** ✓
- **CONNEXION MINIMUM** **56 kbps**

Le verdict — Tom Clancy's Ghost Recon

COMPARATIF

GHOST RECON
La nouvelle référence du genre. Une beauté à couper le souffle, un environnement ultra-réaliste.

OPERATION FLASHPOINT
Moins joli mais proposant le pilotage de nombreux engins, des combats beaucoup plus massifs et une campagne très longue.

SWAT 3 : ELITE EDITION
Des interventions en milieux urbains. Pour ceux qui préfèrent l'ambiance police, Swat 3 reste un très bon jeu.

ROGUE SPEAR : BLACK TORN
L'add-on pour Rogue Spear lui permet de ne pas rester aux oubliettes.

GRAPHISMES
■ Des arbres aux brins d'herbe en passant par les animations, Ghost Recon est une claque visuelle absolue. Préparez-vous !
0 5 10 15 — 18

AUDIO
■ Les bruits d'ambiance ont été confiés à un studio travaillant sur des films. C'est du tout bon, comme les musiques dynamiques.
0 5 10 15 — 17

MULTIJOUEUR
■ Trois modes de jeu, une architecture ouverte, toute la campagne jouable en Coopératif. Le potentiel Multijoueur est là !
0 5 10 15 — 16

POUR : Le réalisme, l'immersion, les décors magnifiques, le stress, les améliorations, l'ambiance sonore, les missions intéressantes !!!

CONTRE : Une carte tactique pas toujours suffisamment détaillée pour donner des waypoints. En pinaillant.

EN DEUX MOTS...
La suite de Rogue Spear est amplement justifiée par des graphismes exceptionnels et un réalisme accru qui maximise le plaisir de jouer. Un incontournable.

17/20

Photographe Pascal Boy

Attention !
A Noël, comment échapper aux cadeaux de mémé ?

Chèques cadeaux LDLC.com. Votre mémé vous les offre, et vous vous offrez ce que vous voulez.

Pour en profiter ce n'est pas compliqué. Mémé se connecte sur LDLC.com, ou appelle le 0 891 70 05 80*. Elle commande les fameux chèques cadeaux LDLC.com (valables 1 an) qu'elle recevra rapidement par retour de courrier. Ensuite, elle vous les offre entre la dinde et la bûche... et vous vous offrez ce que vous voulez sur LDLC.com.
Alors, elle est pas belle la vie ?

*0,225 euro/mn

Achetez en toute confiance
www.ldlc.com

La guerre

Empire Earth | Devenez maître des civilisations, du temps et de l'histoire !

Pour info

■ [illegible] Sierra Studios ■ [illegible] Stainless Steel Studio ■ [illegible] stratégie temps réel ■ [illegible] 2 à 16 ■ [illegible] 8 ans et + ■ [illegible] 353 et env.

Tout en chiffres

- 500 000 ans de civilisation
- 200 unités de combat
- 150 technologies
- 20 types de bâtiments
- 14 époques différentes

Version testée

- finale
- aucun bug constaté

Adresse Internet

www.sierra.fr/minisites/empireEarth/index2.html

DU HAUT DE CE JEU DE STRATÉGIE en temps réel, 5 000 siècles vous contemplent ! De l'invention de la masse et du feu de bois à la bombe atomique, en passant par la nanotechnologie et la poudre, il n'y a qu'un pas ou presque, qu'Empire Earth franchit allégrement. Voici enfin le test du jeu qui donne le vertige... pour le meilleur et pour l'Empire.

du temps

NORMANDIE BY NIGHT Nombre de missions se déroulent la nuit dans le mode Campagne. On entend le loup hurler dans les bois. Brrrrr.

L'AUBE DES TEMPS Au départ, il y avait des hommes. Ils prirent des massues pour taper et des cailloux pour les lancer.

Avant d'entrer dans le vif du sujet, rappelons qui se cache derrière ce monstre de jeu qu'est Empire Earth : Rick Goodman. Il fut ni plus ni moins que le designer d'Age of Empires. Alors soudain tout s'éclaircit, et une illumination divine nous frappe de plein fouet : « Ah ben c'est pour ça que l'interface d'Empire Earth ressemble tellement à celle d'Age of Empires. » Hé oui, voilà c'est dit, il serait donc vain de dénombrer les points communs entre les deux jeux : ça va de l'interface au système de collecte des ressources, en passant par les formations de combats, les missions scénarisées, les graphiques de statistiques en fin de partie... Je pourrais continuer comme ça jusqu'à la fin du test.

On a carrément l'impression de jouer à des jeux différents suivant l'époque qu'on choisit.

La folie des grandeurs

Empire Earth, c'est un peu le Monsieur Plus de la stratégie. Vous prenez tout ce qu'il y a de bien dans Age of Empires, vous y rajoutez de bonnes idées pour simplifier la vie du joueur, vous secouez très fort le tout en 3D... Et vous ajoutez une

AU CŒUR DE LA BATAILLE Empire Earth est bourré d'effets spéciaux : fumée, feu, animation des personnages, transparence de l'eau, etc. Ça bouge tout le temps.

Le jeu
qui envahit
votre réalité.
Etherlords
Désolé, vous avez l'air bien fatigué, pour votre bien, la partie en cours a été interrompue.
OK
Magic Pizza
Merlin
Merlin
Merlin
Dragon Cola
Etherlords
Etherlords
www.etherlords.com
www.fishtank_games.com
NIVAL INTERACTIVE
fishtank

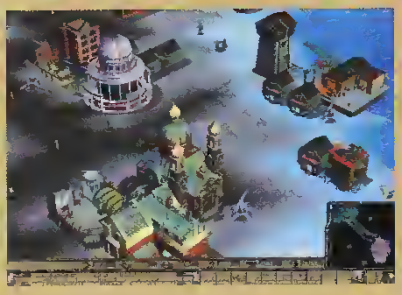
Épiques époques

500 000 ans de civilisation, ce n'est pas rien. Tout ça dans un jeu ? Eh bien oui, Empire Earth l'a fait : la preuve en images. Comme dans Civilization, il faudra passer d'un âge à l'autre à coups de progrès scientifiques et d'accumulation de ressources. Ça n'est pas facile ? Eh bien lisez ce qui suit.

Le Moyen Âge

Certes, Empire Earth commence à la Préhistoire, et la période de l'Antiquité est pleine de magie avec ses prophètes surpuissants, mais j'ai toujours une préférence pour la période du Moyen Âge. Dans le mode Campagne, vous pourrez revivre des batailles comme Hastings, conquérir la Normandie ou partir seul à l'aventure dans des contrées pleines de surprises

L'âge moderne



« L'âge atomique », comme il est précisé en haut de l'écran, commence en 1990. C'est une période industrialisée et votre civilisation s'avère techniquement très avancée. Dans la première mission de cet âge, on vous conseille de convertir les autres villes à votre cause en leur envoyant des diplomates. La guerre et la diplomatie sont vos armes

L'âge de la nanotechnologie

Là, on nage en pleine science-fiction. C'est bien sûr l'apogée de la civilisation (quoique, ça se discute, tant les autres âges ont leur charme propre), en tout cas, c'est l'ère où vous disposez des armes les plus destructrices. La science est passée par là, avec ses bombes A et ses virus informatiques. Notez qu'un éléphant se cache dans cette capture.

NO FUTURE À l'ère de la nanotechnologie, les forces en présence sont dévastatrices. Sachant qu'on peut contrôler jusqu'à 1 200 unités, vous imaginez ce que ça peut donner.

L'ÉPREUVE DE FORCE Les campagnes sont très scénarisées. Aucune mission ne ressemble à une autre, et c'est tant mieux.

L'ERREUR DE LA GUERRE Certains héros du jeu sont tellement forts qu'ils peuvent tenir tête à un char sans broncher...

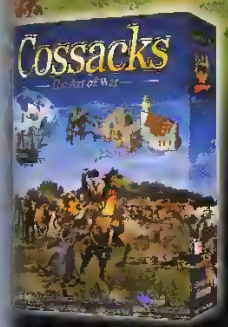
période de 500 000 ans ! C'est donc par là que je commencerai : ces fameux 500 000 ans d'histoire. Ça paraît tellement « hénaurme » qu'on a du mal à se l'imaginer, autrement que dans le cadre d'un Civilization. Je vous avoue que j'étais un peu sceptique : faire tenir 500 millénaires de batailles épiques sur un CD de 650 Mo, en donnant assez de contenu à chaque époque pour qu'on y croit, ça tenait de la gageure. Et pourtant, ils l'ont fait. « Ils l'ont fait ! » m'écriai-je en tombant à genoux devant mon PC (qui n'en demandait pas tant)... Je peux vous le confirmer, après être passé par toutes les époques du jeu : ça va bien de la préhistoire à l'âge de la nanotechnologie. Et l'ambiance change radicalement d'ère en ère (même si des données constantes ne varient pas du début à la fin : un humain restant un humain, il fait des trucs d'humain, comme collecter des ressources ou conquérir le monde). Mais j'insiste quand même sur ces changements d'ambiance : c'est tellement bien

AGE OF EMPIRES-LIKE Les similitudes avec le hit de Microsoft sont nombreuses.

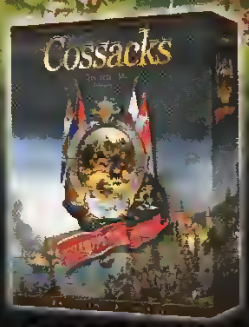
LES PLUS GRANDES BATAILLES DE L'HISTOIRE DE LA STRATEGIE SUR PC

Cossacks

The Art of War



L'add-on officiel



Version complète

Cossacks Art of War

L'extension officielle de la nouvelle référence de la stratégie temps réel. 5 nouvelles campagnes, nouvelles nations et unités, éditeur de cartes, modes de jeu supplémentaires, des batailles gigantesques où s'affrontent jusqu'à [illegible] unités en temps réel, nouveautés multijoueurs dont le classement mondial des joueurs sur Internet.

www.cossacksfrance.com

PRENEZ DONC UN SIÈGE Certaines phases me font penser à un autre jeu célèbre, mais lequel... ?

L'HORREUR DE LA GUERRE Au plus fort de la bataille, zoomez à fond. Vous verrez les corps de vos soldats disparaître peu à peu dans le sol.

fait qu'on a carrément l'impression de jouer à des jeux différents selon l'époque. C'est assez rare et ça mérite d'être signalé.

Si vous n'êtes pas habitué, je vous conseille de commencer par le tutorial qui est d'une simplicité déconcertante. Vous y apprendrez les bases permettant de changer une petite tribu de la préhistoire en une civilisation florissante et respectée. Même moi j'ai tout compris, alors vous imaginez. Passé ces huit missions de prise en main, je vous recommande de vous ruer tel Alexandre le Grand sur la puissante armée de Darios, dans la plaine de Gaugamèle (Petit Robert, p. 35), sur le mode Campagne. Dans ce mode, vous avez le choix entre quatre campagnes, et là j'en profite pour remercier Rick Goodman, qui vous donne d'emblée accès à quatre époques très différentes : la Préhistoire et l'Antiquité avec les Grecs, le Moyen Âge avec les Anglais, la Première Guerre mondiale avec les Allemands ou le début de l'âge moderne avec les Russes. Chaque campagne comporte huit missions dont la difficulté est croissante mais bien dosée.

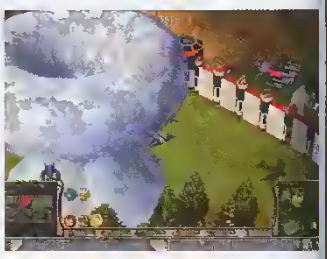
Vous pouvez diriger un héros ou deux, dotés de compétences spéciales.

Si vous vous sentez assez fort pour commencer par la fin, vous pouvez toujours attaquer directement avec les Russes mais à vos risques et périls, car vous vous retrouverez alors à la tête d'une civilisation déjà développée avec toutes ses subtilités et sa pléthore d'engins et de bâtiments disponibles. Disons que le choix est pratique pour jeter un coup d'œil sur ce qui nous attend avant de commencer par le début !

Les missions s'enchaînent et ne se ressemblent pas. Elles sont très scénarisées (comme dans Age of Kings) et pleines de rebondissements. On ne s'ennuie pas et tout est mis en place pour que vous vous sentiez responsable d'un peuple qui cherche à se développer au fil de conquêtes, de reconquêtes, de développement de villes, de guerres et d'aventures. Car il ne faudra pas seulement mener de grandes batailles, il faudra aussi diriger un héros ou deux dotés de compétences spéciales et relever des défis en solitaire (comme parcourir la contrée environnante pour rassembler des troupes).

Mon royaume pour un Empire

C'est un prétexte comme un autre pour vous faire parcourir dans le détail des cartes conçues spécialement pour vous impliquer dans l'histoire. On finit par s'attacher à sa civilisation. Surtout que l'évolution en terme de progrès techniques ou sociaux, d'architecture et de force de frappe des unités de combat est bien respectée au fil des âges. Le jeu est bourré de détails visuels qui



DESTRUCTION Voici un raid aérien avec lâché de bombe atomique.

Les trois grâces

Qui dit époques différentes dit unités différentes. Pour bien montrer à quel point les ambiances changent d'âge en âge, et avec elles le style de jeu, voici trois échantillons de guerre, triés sur le volet.

Un chevalier anglais

Le chevalier est un des meilleurs combattants de la période du Moyen Âge. Il est rapide comme le vent et sa force de frappe est conséquente. Notez que le système d'upgrade des unités se fait avec l'interface à gauche de l'écran. Si vous avez assez de ressources, vous pouvez même chaîner les upgrades.

Un canon de la terre

Voici une pièce (il y en a de nombreuses autres) d'artillerie de l'âge industriel. Sa force de frappe est impressionnante : +175 points de dégâts sans upgrade. C'est toujours mieux que les trébuchets du Moyen Âge : +150. Mais c'est sans comparaison avec un Sub-Triton, sous-marin du futur : +1 000 de dégâts.

Un robot qui fait bzouing

Je vous présente Hadès, un des robots de l'âge Nano. Il ne se bat pas mais ses pouvoirs peuvent faire la différence. Il peut se téléporter (pour explorer plus vite la carte), il peut ouvrir une faille temporelle sur une unité ennemie (qui pendant quelques secondes disparaît du jeu) ou envoyer un virus informatique sur l'ennemi.

SANS LES OUTILS APPROPRIÉS, VOUS N'ALLEZ PAS VRAIMENT SURFER.

AOL EST LE SEUL À PRÉ-INSTALLER SUR SON LOGICIEL TOUS LES OUTILS DONT VOUS AUREZ BESOIN POUR PROFITER PLEINEMENT D'INTERNET :

- Un lecteur MP3 pour écouter tout ce que vous voulez sans problème*,
- Une messagerie instantanée pour dialoguer en direct avec qui vous voulez,
- Un e-mail pour recevoir et envoyer des messages dès votre première connexion,
- Le contrôle parental pour que les enfants puissent utiliser Internet en toute sécurité…

Et bien d'autres services déjà pré-installés sur le logiciel AOL.

DEMANDEZ VOTRE KIT GRATUIT AOL : **0 826 02 6000** (0,15 € soit 0,98 F TTC/MIN) OU WWW.AOL.FR

réserve du respect du droit de la propriété intellectuelle

BIO Sachez que dans le futur, on mangera des girafes, des éléphants, des phoques, etc.

ÉPOQUES ÉPIQUES Chaque époque possède son esthétique propre et donne l'impression de jouer à des jeux différents.

confèrent aux missions une bonne ambiance : les bâtiments bien sûr, ou les environnements, le mouvement des vagues en pleine mer par-dessus vos sous-marins, les oiseaux qui s'envolent des arbres quand vous passez avec votre cavalerie, vos villageois eux-mêmes qui commencent par chasser le bélier en pagne avec une lance, pour finir en jean ou en minijupe (!) à tirer au tusil sur des phoques, des girafes, des... hippopotames. Le genre de détail qui tue, c'est l'usage de la brouette : sachez que dans le futur, à l'âge de la nanotechnologie, les villageois iront collecter des ressources avec une brouette (c'est beau le progrès). Dommage que les graphismes soient si particuliers, je suis d'accord avec Rémy pour dire qu'ils ne sont ni exceptionnellement beaux ni foncièrement moches, mais je les trouve un peu taillés au couteau. Quand vous aurez essayé le zoom au maximum, vous comprendrez ce que je veux dire.

L'interface est ultra-classique mais ultra-efficace, rendant la prise en main rapide. C'est du Age of Empires, pas de doute, mais mâtiné de trouvailles sympathiques. Le zoom justement est très agréable : avec la roulette de la souris, vous pouvez vous rapprocher du sol (comme un avion qui atterrit), ou reculer pour prendre de l'altitude et tout voir de haut. Sa simplicité d'emploi compense un peu le fait qu'on ne puisse pas pivoter à 360°. Autre caractéristique très utile avant d'entrer dans le feu de l'action : en faisant un clic droit, vous faites apparaître une flèche sur le sol, il vous suffit alors de la faire pivoter pour que vos troupes sélectionnées se tournent dans la direction choisie. Simple mais il fallait y penser.

Chaque campagne comporte huit missions dont la difficulté est croissante mais bien dosée.

Bref, niveau bataille, tout y est formations de combat, raccourcis-clavier indiqués entre parenthèses sur l'interface, formations de groupes (CTRL+1, CTRL+2, etc.), enchaînement des actions avec la touche Maj, chemins de ronde, points de ralliement automatisables... C'est du Age of Kings, en mieux.

De 7 à 500 000 ans

Heureusement que l'interface est agréable car lorsque l'heure de la bataille sonne, il vaut mieux se sentir à l'aise. L'intelligence artificielle est ma foi fort capable

DESTRUCTION STYLISÉE Lorsque vous détruisez un bâtiment, il s'écroule dans un nuage de fumée. Plus le bâtiment est grand, plus l'effet est saisissant.

LES TÊTES BRÛLÉES Quand un avion manque de carburant ou qu'il est gravement touché, il rentre à la base pour une révision.

1 LES PLUS FIDÈLES SONNERIES

Appelez le **0899 70 71 70**, entrez la référence de la sonnerie, (ex **56 609**) le numéro de téléphone du mobile… et c'est tout!

CATALOGUE COMPLET:
Nous avons bien sur des **centaines d'autres sonneries**. Pour les choisir, utilisez le téléphone **0899 70 71 70**, le minitel **3617 MONMOBILE** ou notre site web www.**mobiles.fr**

①,②,③,④,⑤… personnalisez *VRAIMENT* votre mobile!

0899 70 71 70

Aussi par internet www.mobiles.fr — et par minitel! 3617 MONMOBILE

JEUX VIDÉO

	Alone in the dark	56 607	Final Fantasy: victoire	56 807	Parappa the Rapper 2
	Crash Bandicoot	56 726	Gran Turismo 3	56 678	Parasite Eve
	Dragon Ball Final Bout	56 781	Half Life	56 783	Red Faction
	Driver 2	56 806	Jak & Daxter	56 674	Resident Evil
	Final Fantasy: chocobos	56 608	Metal gear solid: poursuite	56 809	Silent Hill 2
	Final Fantasy: intro	56 782	Metal gear solid: thème	56 676	Sonic
	Final Fantasy: thème principal	56 673	Pac Man	56 609	Tomb Raider

SÉRIES TV / DESSINS ANIMÉS

	20h de TF1	56 789	Dragon Ball Z	[illegible]	Mission Impossible
	Albator	[illegible]	Friends	[illegible]	NYPD Blues
	Ally Mc Beal	[illegible]	[illegible]	[illegible]	Olive et Tom
	[illegible]	[illegible]	L'île aux enfants	[illegible]	[illegible]
	[illegible]	[illegible]	L'inspecteur Gadget	[illegible]	[illegible]
	Beverly Hills	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]
	[illegible]	[illegible]	La panthère rose	[illegible]	San ku kaï
	Candy	[illegible]	[illegible]	[illegible]	Sex in the city
	Capitaine Flam	[illegible]	Les cités d'or	[illegible]	South Park
	[illegible]	[illegible]	Les Simpsons	[illegible]	Starsky & Hutch
	Chapi Chapo	[illegible]	[illegible]	[illegible]	Ulysse 31
	[illegible]	[illegible]	Mac Gyver	[illegible]	Un gars, une fille
	Dallas	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]
	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	X-Files

FILMS

	Amélie Poulain	567_0	L'exorciste	56 671	Pulp fiction
	[illegible] dream	56 655	La boum	56 718	Rocky
	Brazil	56 788	La haine	56 741	Scream
	Grease	56 747	La plage	56 679	Star Wars
	[illegible]	56 657	Le bon, la brute et le truand	56 7_3	Taxi
	Indiana Jones	[illegible]	Le grand bleu	56 755	Terminator 2
	James Bond	[illegible]	Matrix	56 742	Titanic
	[illegible]	[illegible]	Men in Black	56 095	Wild wild west

RAP / RnB / RAÏ

[illegible]

POP / ROCK

[illegible]

DANCE / ELECTRO / VARIÉTÉS

[illegible]

REGGAE

[illegible]

HYMNES NATIONAUX / DIVERS / PUB / NOËL

[illegible]

MOBILES COMPATIBLES — SONNERIES Nokia: 32xx-33xx-3090-61xx-62xx-63xx-7110-81xx-82xx-83xx-88xx-9xxx Ericsson: R320s-R520-T20e-T20s-T29s-T39m Motorola: 250-7389i-7689-V50-V100 Sagem: 93x-94x-95x-30xx-9500 ... Ozeo-Savvy-Xenium Siemens: ME45-SL42-S45-SL45 Alcatel: 511 Sony: J5-J6.
LOGOS Nokia: 32xx-33xx-5110-3090-61xx-62xx-63xx-7110-81xx-82xx-83xx-88xx-91xx-92xx Siemens: ME45-SL42-S45-SL45.
CARTES POSTALES Nokia: 32xx-33xx-62xx-63xx-82xx-83xx-88xx Ericsson: R520-T20e-T29s-T39m Alcatel: 511.
LOGOS GEANTS Nokia: 33xx Siemens: ME45-SL42-S45-SL45.

3615 0892 0,34€/M 3617 0,54€/MN 0899 1,35€ + 0,34€/MN

2 EXCLUSIF: LE LOGO PERSO

Exclusif! Pour avoir un logo personnalisé avec le **texte que vous voulez** (prénom, gag…), c'est très simple. **Choisissez** sur cette page un logo avec une zone marquée **Zone perso**. Ensuite, **appelez** le **0899 70 71 70** ou le **3617 MONMOBILE**, choix *Vous connaissez la référence*. Le service vous demande la référence du logo choisi et vous propose de le personnaliser. Vous saisissez facilement votre texte grâce aux équivalences des lettres ci-contre, il ira s'inscrire dans la **Zone perso**.
Quand vous avez fini, le service vous donne la nouvelle **référence perso** de votre logo: notez-la, vous pourrez ainsi réutiliser votre logo perso aussi souvent que vous le souhaitez ou le faire télécharger par vos amis: il sera **conservé à vie!**

Espace	.	!	?	:	;	/	@
1	120	121	122	123	124	125	126
©	☺	☺	☺	☺	☹	☹	❤
127	128	129	130	131	132	133	134

0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	A	B	C	D	E	F	G	H
110	111	112	113	114	115	116	117	118	119	2	22	222	3	33	333	4	444
I	**J**	**K**	**L**	**M**	**N**	**O**	**P**	**Q**	**R**	**S**	**T**	**U**	**V**	**W**	**X**	**Y**	**Z**
444	5	55	555	6	66	666	7	77	777	7777	8	88	888	9	99	999	9999

23 328 — Perso: FLO, LA PLUS BELLE! — Réf. perso
23 331 — Perso: I ❤ MA MOTO — Réf. perso
23 392 — Perso: ALORS NICO, CA FRAG? — Réf. perso
23 530 — Pas de perso: le logo sera centré! — 23 530

3 LOGOS

Choisissez votre logo, appelez le 0899 70 71 70 ou le 3617 MONMOBILE, indiquez le numéro du mobile… et le logo sera téléchargé quelques secondes plus tard!

(Logo vide: utile pour effacer un ancien logo) Logo vide 23 300 — 23 300

23 565 · 23 566 · 23 563 · 23 576 · 23 578 · 23 562 · 23 580 · 23 521 · 23 361 · 23 309 · 23 533 · 23 467 · 23 360 · 23 463 · 23 481 · 23 478 · 23 579 · 23 319 · 23 318 · 23 353 · 23 392 · 23 346 · 23 399 · 23 458 · 23 410 · 23 567 · 23 402 · 23 564 · 23 568 · 23 575 · 23 573 · 23 572 · 23 387 · 23 382 · 23 526 · 23 528 · 23 540 · 23 401 · 23 494 · 23 539 · 23 393 · 23 536 · 23 432 · 23 434 · 23 517 · 23 512 · 23 516 · 23 471 · 23 483 · 23 472 · 23 354 · 23 331 · 23 380 · 23 345 · 23 383 · 23 370 · 23 581 · 23 362 · 23 312 · 23 518 · 23 437 · 23 577 · 23 444 · 23 438 · 23 571 · 23 328 · 23 574 · 23 569 · 23 519 · 23 394 · 23 395 · 23 570

Logo GEANT: 27 721 · 27 726 · 27 747 · 27 703 · 27 704 · 27 749 · 27 754 · 27 753 · 27 751 · 27 752 · 27 711 · 27 728 · 27 702 · 27 709 · 27 701

4 CARTES POSTALES AVEC OU SANS TEXTE!

Une Carte postale est un logo que vous envoyez à un correspondant. Vous pouvez aussi ajouter du texte (pour taper les lettres: voir "Logo perso"). Choisissez un logo sur cette page, Appelez le **0899 70 71 70** ou le **3617 MONMOBILE**, choix "*Carte postale*". Et laissez-vous guider, c'est très rapide!

5 DESSINEZ VOUS-MÊME VOTRE LOGO!

Exclusif! Pour avoir votre propre logo sur votre mobile (ou en faire profiter vos amis), c'est très simple: il vous suffit d'appeler le **0899 70 71 70** ou le **3617 MONMOBILE** choix *"Dessinez votre logo"* et de vous laisser guider. Bien sûr, vous devrez dessiner votre logo sur du papier cadrillé. Alors dessin original, logo de votre club ou association… personnalisez vraiment votre mobile!

GAGNEZ un Nokia 3330

Téléphone: **0892 705 222** ou Minitel: **3615 PLUS**

Il a tout: bibande, wap, autonomie, légèreté, logos et sonneries personnalisables… et mignon avec ça! Il est utilisable avec n'importe quel opérateur. Il y a un deux Nokia 3330 à gagner par semaine: un sur le **0892 705 222** et un sur le **3615 PLUS**.

OPINION

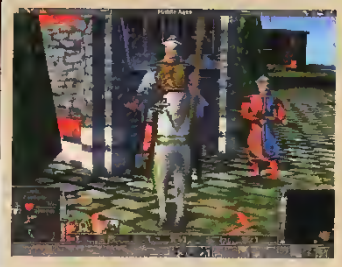
RÉMY

Refaire le monde, Noël a trouvé la bonne expression ! C'est vraiment le plus époustouflant de ce jeu de stratégie hors norme, son côté « Civilization » en temps réel. En outre, le fait d'utiliser l'interface d'Age of Empires permet de prendre le jeu en main dès les premières secondes. Saisissant, même si cette version présentait encore quelques bugs d'I.A. qu'on espère corrigés dans la finale.

De l'usage du zoom

Le zoom d'Empire Earth est d'une simplicité déconcertante. Un coup de molette en avant et vous avancez tout en descendant, un coup de molette en arrière et paf, voilà que vous reculez tout en prenant de l'altitude. Voici quelques vues possibles.

Portrait en pied



Lorsque le zoom est au maximum, on profite de tout ce qui se trouve à ras de terre : visages expressifs (comme vous pouvez le voir), animations diverses, immersion dans l'ambiance de la bataille. N'empêche, cette vue peut se révéler sympathique dans certaines missions qui mettent l'accent sur un héros

Plan américain

Cette vue est appropriée aux séquences de batailles et d'exploration, quand vous voulez profiter du spectacle. Au passage, on constate que les effets de perspective sont assez particuliers. Soit William, duc de Normandie, est exceptionnellement grand, soit la cathédrale derrière lui est très petite.

Vue du ciel

Voici le mode de vue traditionnel. Cette vue, c'est du sérieux, on n'est plus là pour rigoler. Généralement, quand on prend du recul pour mieux voir l'ensemble, on est déjà dans cet état de tension qui précède la bataille. On clique partout pour organiser sa ville le plus vite possible, on fait ses groupes de combat

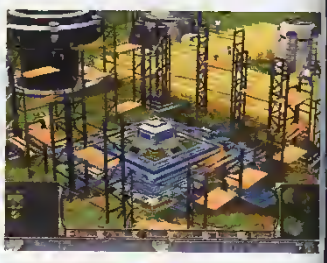
(trois niveaux de difficulté dans le mode Cartes aléatoires) et réagit en fonction de vos faiblesses. C'est là que l'équilibre entre vos unités de combat prend toute son importance. Si vous avez bien géré votre économie (collecte des ressources : nourriture, bois, pierre, or, fer) et bien conçu votre ville (20 bâtiments disponibles : maisons, entrepôts, enceintes, merveilles, universités, temples, bâtiments de guerre, etc.), vous vous retrouverez immanquablement à la tête d'une belle armée. Et là, peu importe l'époque à laquelle vous jouerez, je vous conseille d'équilibrer vos troupes. Si par exemple vous avez l'habitude d'orienter votre stratégie sur une force de frappe aérienne, vous pouvez être sûr que l'ordinateur va s'adapter très vite à votre jeu et vous décimer en quelques secondes avec ses défenses antiaériennes. Et non seulement il vous décimera mais en plus il se moquera de vous en vous écrivant un truc du genre : « Wow, je suis impressionné ! » (Oui c'est du vécu, je n'invente rien.)

Dans la mesure où il y a environ 200 unités différentes dans Empire Earth, vous aurez du boulot. Il faut dire qu'en 500 000 ans, on en voit passer des armées, et de toutes les couleurs : en vrac, chevaliers, tanks, bombardiers nucléaires, infanterie de tous âges (armée d'épée, de pistolet ou de lasers), galères, bateaux de guerre, porte-avions, sous-marins, avions, hélicoptères, robots (beaucoup de robots), unités de siège (catapultes, béliers, canons d'artillerie, etc.), enfin vraiment, il y a de quoi faire.

Quête et conquêtes

Pour un peu, on se croirait dans la scène finale de Time Bandits. Surtout que certaines unités ont des pouvoirs spéciaux, comme les prophètes qui peuvent invoquer des fléaux du genre : tremblements de terre, ouragans, éruptions volcaniques et autres épidémies calamiteuses. Certains robots également sont très forts pour causer du souci à vos ennemis : téléportation, orage d'antimatière,

ROBOT'S LAND Certaines unités rappellent d'autres jeux. De là à dire qu'Empire Earth n'est qu'un amalgame de bonnes idées réunies dans un seul soft...



MERVEILLE GONFLABLE Les merveilles vous donnent des pouvoirs immenses.

Petits joueurs s'abstenir !

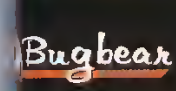
"L'ensemble du jeu est tout bonnement hallucinant... le pilotage est un vrai bonheur, il procure des sensations rarement vues dans un jeu de ce genre."
Clubic.com

jeu de Rallye
plus réaliste jamais créé.

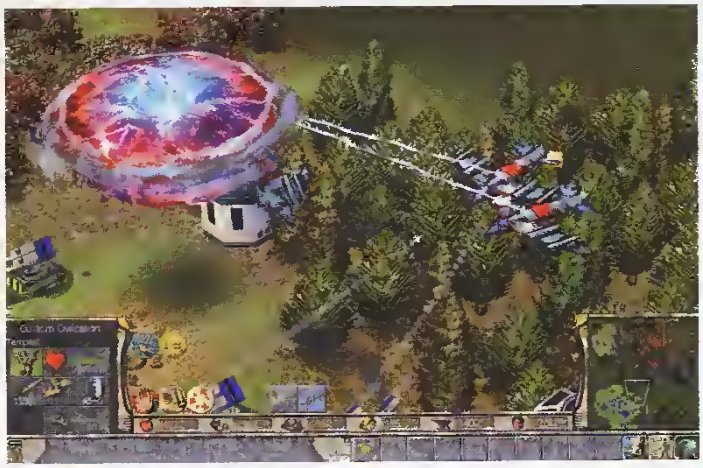
- ...itures de légende à piloter
- ...mages en temps réel qui affectent ...e conduite
- ...circuits à travers le Kenya, ...ussie, la Suisse, la Finlande,...
- ...on multijoueurs réseau ou sur internet

Top départ :
le 28 novembre 2001

www.rallytrophy.com



LE PORT, LA MER, LES MOUETTES Empire Earth propose tous les types de combats qui ont déjà fait leurs preuves dans le passé : maritimes, aériens, terrestres.



ORAGE D'ANTIMATIÈRE Si les avions sont vraiment trop méchants avec vous, balancez-leur un orage d'antimatière, ça les calmera très vite...

taille temporelle, autodestruction... Quand vous aurez fait le tour des campagnes Solo, qui devraient quand même vous tenir pendant quelque temps, vous pourrez vous plonger hardiment, tel Napoléon remportant la victoire d'Austerlitz en 1805 (Petit Robert, p. 1273), sur les cartes aléatoires. Et quand vous vous moquerez de l'ordinateur comme lui s'est moqué de moi, vous pourrez attaquer le mode Multijoueur (jusqu'à 16 joueurs en réseau ou sur Internet), et même créer vos propres cartes, scénarios et cinématiques avec les éditeurs fournis en standard. Empire Earth, c'est « hénaurme » ! ■

- Noël Chanat

OPINION

NOËL

Du lancer de cailloux à la déferlante de robots high-tech surarmés, en passant par les chevaliers du Moyen Âge et les troupes de la Première Guerre mondiale, Empire Earth vous propose ni plus ni moins de refaire le monde. Dans un seul jeu, on vous propose toutes les époques... C'est du jamais vu, du moins pour ce qui est de la stratégie en temps réel. Enfin bref, on en a pour son argent.

Spécifications

PROCESSEUR ET MÉMOIRE

MINIMUM (Éditeur)	PII-350 MHz & 64 Mo
RECOMMANDÉ (Éditeur)	PIII-600 MHz & 128 Mo
RECOMMANDÉ (GAME PC)	PIII-700 MHz & 128 Mo

POSSIBILITÉS GRAPHIQUES

Accélération logicielle	✗
Direct 3D	✔
3dfx	✔
OpenGL	✔

POSSIBILITÉS SONORES

EAX (SBLive!)	✔
Dolby Surround/Digital	✔

POSSIBILITÉS MULTIJOUEUR

NOMBRE MAXIMUM DE JOUEURS	PC SEUL 1 - LAN 16 - INTERNET 16
CD NÉCESSAIRE PAR JOUEUR	✔
CONNEXION MINIMUM	56 kbps

Le verdict — Empire Earth

COMPARATIF

BATTLE REALMS
Des dizaines de nouveautés, une belle 3D, un mode Multi fantastique : bravo !

EMPIRE EARTH
500 000 ans d'histoire en 3D, 16 époques différentes. Un jeu qui a de l'ambition et qui s'en sort bien !

COSSACKS : THE ART OF WAR
Cette extension place Cossacks au même niveau qu'Age of Kings. Il était temps ! Carton assuré en Multijoueur.

STRONGHOLD
Une simulation ultra réaliste de château fort. Une belle réussite malgré quelques bugs et surtout un univers crédible.

GRAPHISMES
On peut monter jusqu'en 1600 x 1200, le zoom est efficace et ça fourmille d'animations. Mais les graphismes sont tailles au couteau !

0 5 10 **14**

AUDIO
La musique est agréable, quoique relativement discrète. Les bruitages sont très corrects, comme les voix, du moins dans la version anglaise.

0 5 10 **14**

MULTIJOUEUR
Vous pouvez jouer jusqu'à 16 sur Internet ou en réseau local. À moins de les créer vous-même, les cartes disponibles sont aléatoires.

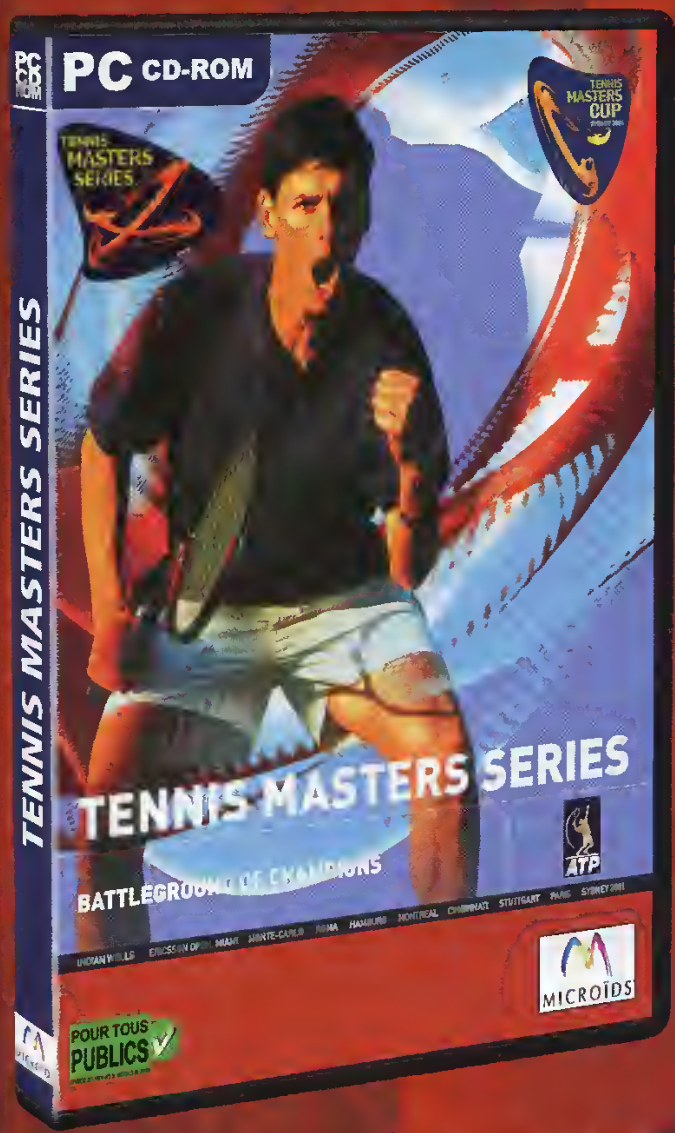
0 5 10 15 **16**

POUR : 500 000 ans de civilisation, d'aventures et de batailles épiques. Une interface irréprochable. Un bon gameplay.

CONTRE : Les graphismes. L'impression de jouer à la synthèse des meilleurs jeux de stratégie, sans pour autant qu'il y ait d'innovations majeures.

EN DEUX MOTS...
Empire Earth regorge des meilleures idées de la stratégie temps réel et propose 500 000 ans de jeu. On peut le considérer comme LE jeu de stratégie ultime.

17/20



JOYSTICK 91%

" En matière de jeu de Tennis, Microïds a réussi à se hisser au rang des références "

PC JEUX 80%

" Un jeu au gameplay riche et à l'IA travaillée. Le seul bon achat pour du tennis sur PC "

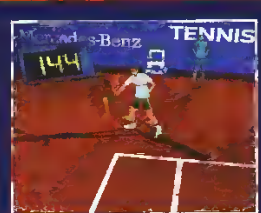
GEN4 15/20

" Tennis Masters Series s'impose logiquement comme nouvelle référence du genre sur PC "

TENNIS MASTERS SERIES

BATTLEGROUND OF CHAMPIONS

WELLS ERICSSON OPEN, MIAMI MONTE-CARLO ROMA HAMBURG MONTREAL CINCINNATI STUTTGART PARIS SYDNEY 2001



10 terrains des Masters Series fidèlement reproduits

une jouabilité exemplaire avec plus de 60 coups possibles

En simple, double et jusqu'à 4 via LAN

91%

80%

www.microids.com

■ [illegible] Le Predator doit systématiquement basculer entre ses divers modes d'affichage pour repérer Aliens et Marines.

Mauvaise Alien

Alien vs Predator 2 | Pour ceux qui aiment chasser Marines, Predators et Aliens.

Pour info ■ EDITEUR Sierra ■ DÉVELOPPEUR Monolith ■ GENRE doom-like ■ JOUEUR(S) 1 à 10 ■ PUBLIC déconseillé aux -16 ans ■ PRIX 350 F (54 €) env.

Tout en chiffres
- 3 races
- 21 missions en solo
- 6 modes Multijoueur
- 12 cartes en Multijoueur

Version testée
- finale américaine
- pathfinding inégal

Adresse Internet
http://sierrastudios.com/games/alienvspredator2

Rangez votre Cate Archer au placard avec ses copines les poupées gonflables, Alien vs Predator 2 débarque ! Et il a beau partager le même moteur, le LithTech, le moins que l'on puisse dire est que le résultat n'est pas franchement comparable. Question d'atmosphère sans doute !

Malgré un moteur 3D identique, Alien vs Predator 2 renoue avec le gore futuristico-trash de Blood 2 plutôt qu'avec le charme suranné des sixties de No One Lives Forever. Que les âmes sensibles tournent vite la page et n'aillent pas plus loin, ce jeu n'est vraiment pas pour elles ! C'est particulièrement vrai pour l'Alien qui commence misérablement au sortir de l'œuf sous sa forme très vulnérable de Face Hugger. Il faut alors crapahuter dans les couloirs de ventilation en slalomant entre les gardes dans un excellent trip infiltration avant de se jeter à la figure d'un malheureux assoupi pour pondre tranquillement une larve dans son abdomen. Le niveau suivant est encore plus amusant puisqu'il faut creuser cet abdomen pour en sortir, en déchirant à grands coups de dents la cage thoracique !

On n'avait pas eu pareils frissons ni vu pareille ambiance dans un doom-like depuis Half-Life !

■ **AMBIANCE, AMBIANCE** Belles textures, beaux éclairages et belles fumées : hop, voilà un décor tout droit sorti d'*Alien : la Résurrection* !

Pas pour les enfants

Au cas où vous seriez un petit peu mou du bulbe, mettons les points sur les « i » : Alien vs Predator 2 ne fait clairement pas dans la dentelle.

Avec cette licence, on sent que Monolith s'en est donné à cœur joie. Dans les rangers du Marine, on transpire à grosses gouttes devant les pièges de Predators qui n'hésitent pas à envoyer carrément camions et cadavres à la figure du joueur, juste pour rire.
Avec le Predator, il s'agit plutôt de collectionner les trophées, chaque

RAMPANTS Une grande partie de l'action se déroule dans les conduits.

décapitation étant récompensée par des points et par un hurlement sauvage qui pétrifie de peur les civils. Les trois campagnes, dans la peau de chacune des trois races, sont étonnamment bien conçues et regorgent à la fois de surprises et de clins d'œil aux différents films des deux sagas. Je vous jure que la première fois qu'un Alien passe à fond la caisse dans une gaine d'aération située juste au-dessus de votre tête ou entreprend de défoncer une paroi à coups de griffes, on n'en mène pas large ! Un pur bonheur, surtout que les petits défauts du premier opus ont été gommés. Les Quick Save sont désormais disponibles et de petites flèches indiquent à l'Alien sa position par rapport au sol. Cela n'évite pas les nausées, évidemment, mais au moins on ne se perd plus dans un couloir...

De préférence en Solo

Si cette immersion est aussi réussie, c'est grâce au LithTech. Même s'il reste un cran en dessous de Quake III à cause de ses contours saillants comme des arêtes, la qualité de ses textures et de ses éclairages rattrapent tout. Le son est également remarquable, depuis les hurlements propres à chaque race jusqu'aux bruits d'ambiance, arcs électriques, néons ou rafales de vent. Sans oublier les sempiternelles communications radio toujours aussi efficaces, surtout en pleine fusillade. Du coup, on plongerait définitivement dans ces missions délicieusement scriptées jusqu'à la moelle si l'I.A. n'était pas aussi décevante. Les Aliens, notamment, ont de gros problèmes de pathfinding et se bloquent régulièrement contre un cadavre ou un bidon, à se faire trucider sans broncher. Un défaut valable uniquement en Solo bien sûr.

En Multijoueur, Alien vs Predator 2 est toujours aussi bourrin, malgré les différentes classes disponibles, vu qu'on meurt avant même d'avoir eu le temps d'élaborer le début du prémice d'une quelconque tactique. Disons que c'est juste une petite cerise sur ce bon gros gâteau que constitue le mode Solo, exactement comme pour le premier opus jadis. ■

- David Le Roux

LAVE TES DENTS Comme dans le premier, les Aliens se régénèrent en dévorant la cervelle de leurs adversaires humains. Miam !

BARBECUE Voilà ce qui arrive quand on saute à la gorge du premier venu en public ! Mieux vaut féconder une cible isolée.

Spécifications

PROCESSEUR ET MÉMOIRE

NIMIMUN (Editeur)	PIII-450 MHz & 96 Mo
RECONNANDÉ (Editeur)	PIII-500 MHz & 128 Mo
RECONNANDÉ (Gen4 PC)	PIII-600 MHz & 128 Mo

POSSIBILITÉS GRAPHIQUES

Accélération logicielle	✘
Direct 3D	✔
3dfx	✔
OpenGL	✔

POSSIBILITÉS SONORES

EAX (SBLive !)	✔
Dolby Surround/Digital	✔

POSSIBILITÉS MULTIJOUEUR

NOMBRE MAXIMUM DE JOUEURS	PC SEUL 1 - LAN 8 - INTERNET 8
CD NECESSAIRE PAR JOUEUR	✔
CONNEXION MINIMUM	33,6 kbps

Le verdict — Alien vs Predator 2

COMPARATIF

PROJECT IGI
Des décors immenses, une jouabilité à toute épreuve, une durée de vie conséquente : une référence.

NO ONE LIVES FOREVER
Un jeu excellent en Solo avec son univers atypique à la *Austin Powers* et des séquences d'anthologie.

ALIEN VS PREDATOR 2
Indispensable pour ceux qui aiment les campagnes Solo mêlant le sueur au sang !

RED FACTION
Doté d'un moteur sous exploité, Red Faction n'est qu'un bon doom like. Un petit peu court.

GRAPHISMES
■ Les montagnes sont toujours aussi carrées mais les textures et les éclairages sont superbes. Vivement que le LithTech soit parfait !

0 5 10 15 **16**

AUDIO
■ Le gros de l'ambiance vient des bruitages excellents. Les feulements des Aliens et les hurlements des Predators valent vraiment le détour.

0 5 10 15 **17**

MULTIJOUEUR
■ Malgré de superbes décors, le Multijoueur laisse de marbre. On meurt trop vite pour mettre au point des tactiques ! Rapide et bourrin.

0 5 10 **12**

POUR : Ambiance exceptionnelle grâce à une réalisation au top et des bruitages excellents. Les campagnes Solo sont variées et passionnantes.

CONTRE : Un mode Multijoueur décevant : un pathfinding pas tellement performant en Solo.

EN DEUX MOTS...
Alien vs Predator 2 est indéniablement un très grand cru en Solo grâce à son atmosphère unique. Dommage que le Multijoueur soit raté !

16/20

PETITE FUITE En cas de barrière pas assez solide, les animaux n'hésiteront pas à mettre le sauve qui peut, comme dans Jurassic !

Fauve qui peut !

Zoo Tycoon | Maternez des lionceaux et nettoyez des bouses d'éléphant.

Pour info ■ EDITEUR Microsoft ■ DÉVELOPPEUR Blue Fang ■ GENRE gestion ■ JOUEUR(S) 1 ■ PUBLIC tous publics ■ PRIX 300 F (45 €) env.

Tout en chiffres
- 60 habitats
- 50 animaux
- 40 materiaux de construction

Version testée
- Gold US
- Bugs graphiques

Adresse Internet
www.microsoft.com/games/zootycoon

Vous aimez les animaux ? Même en captivité ? Alors direction Zoo Tycoon, le premier simulateur de parc zoologique où il faudra concilier le bonheur des bêtes à celui des visiteurs. Les lions, les crocodiles, les ours et les zèbres vous attendent à pattes ouvertes !

Les jeux de gestion ne savent décidément plus quoi inventer. On a eu les parcs d'attractions, les hôpitaux, les stations spatiales, les cités grecques et romaines, les usines, les start-up, les casinos, j'en passe et des meilleures. Sans parler de Sim Ski, un simulateur de station de ski, actuellement développé par Microids. Alors, au milieu de toutes ces excentricités, pourquoi pas un zoo ? Pourquoi pas, en effet, surtout lorsque l'on voit le soin apporté à la cohérence de l'ensemble et le ressort du jeu, pas évident à maîtriser.

L'objectif général de Zoo Tycoon, selon les développeurs, est de rendre les visiteurs et les animaux heureux. Si les gens admirent des bêtes en pleine forme, heureuses et promptes à se reproduire, ils seront moins enclins à râler ou à s'ennuyer ! Logique, mais pas simple à mettre en œuvre. Alors pour ne pas se perdre, commençons par le commencement.

Une interface permet de suivre en temps réel l'humeur de ses petits protégés.

Sim Zoo

Zoo Tycoon propose deux modes de jeu : le jeu libre ou le jeu à défis. Dans le premier, on dispose de presque tous les animaux et matériaux (la recherche reste à effectuer pour disposer de nouveaux enrichissements), dans le second, on doit remplir une série d'objectifs de plus en plus difficiles. Pas de mode Carrière comme dans Theme Parc Inc. où l'on débloquait des univers, probablement pour mieux se démarquer du hit d'Electronic Arts.

■ BIEN TASSÉ En jeu libre, la carte n'est pas toujours très grande, aussi, j'ai été obligé de construire serré. En plus, on remarque que les magasins prennent beaucoup de place.

Quoi que l'on choisisse, il faudra effectuer grosso modo les mêmes actions, la création et la gestion d'un parc reposant sur un équilibre pas facile à atteindre. Dans le mode Defis, on balance le joueur dans des parcs plus ou moins construits avec situation alarmante à redresser en temps limité. Le but est souvent d'atteindre un niveau de contentement de 70 % (le bonheur des animaux et des visiteurs est mesuré en pourcentage) ou plus, sur plusieurs enclos.

Belle bête

Pour cela, il faut que les animaux se sentent chez eux dans leur nouvel habitat : le joueur dispose de différents matériaux de construction qui vont des sols (herbe, savane, terre, eau, glace, etc.) à la végétation (arbres, herbes, buissons) en passant par les rochers, les barrières (si elles sont défoncées, bonjour les accidents), les jouets et les abris. Tout doit être conforme à l'habitat naturel des animaux, et croyez-moi, ils sont intransigeants ! Un pingouin en pleine savane dépérira assez vite par exemple ! Idem pour un lion : il ne sera guère heureux si vous lui mettez trop de sable et pas assez de savane (le pire : les désirs changent pendant la partie).

GROS POPO Les Zookeepers sont chargés de nourrir les animaux... Et de nettoyer leurs habitats lorsqu'ils sont souillés. Mais comme ils ont mille choses à faire, il faut souvent les envoyer à la tâche.

Et comme si ce n'était pas suffisant, il faut également tenir compte des mœurs de chaque animal ! Les ours, par exemple, ne font pas défaut à leur réputation et supportent assez mal d'être plus de deux. Les gazelles en revanche seront plus heureuses en troupeau. Et les kangourous ? Ben, les kangourous, il faut mettre à disposition de chaque mâle plusieurs femelles car ces messieurs ont besoin de régner sur un harem ! Mais comment je sais tout ça, se demande le pauvre joueur qui ne connaît des animaux que le parfum de Ron-Ron préféré de son minou. Pas de panique, Blue Fang, les développeurs, ont pensé à tout en intégrant une mini-base de données consultable à tout moment : elle

À L'EAU ? Les crocodiles et les hippopotames n'ont pas besoin d'abri mais de beaucoup d'eau dans leur enclos.

OPINION

LUC-SANTIAGO

Si veiller au bonheur des animaux en captivité est un challenge qui vous motive, foncez sur Zoo Tycoon. Vous y accomplirez ce qu'aucun jeu ne vous a permis de faire jusque-là : nettoyer des kilos de crottes de girafes, nourrir des crocodiles, soigner des gazelles malades, et designer un zoo mortellement beau. Bref, le fan de gestion peu regardant sur la technique et amoureux des bêtes sera comblé.

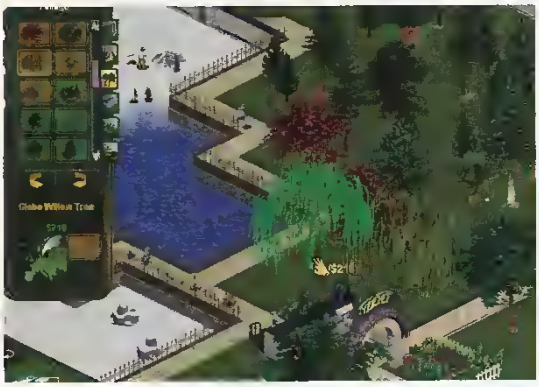
indique les mœurs de chaque animal, le type de sol qu'il faut lui mettre (attention, la majeure partie des animaux aura besoin d'un savant mélange du style savane, sable et terre) et la végétation dans laquelle il se sent bien. C'est évidemment à consulter sans modération, surtout que tout est en français.

Le bon équilibre

Comme souvent dans ce genre de jeu, une interface permet de suivre en temps réel l'humeur de ses petits protégés : on peut ainsi à tout moment savoir si tel animal est en bonne santé, s'il a faim, s'il est heureux, etc. Ses moindres petits désirs sont indiqués et il est conseillé de les exaucer sans perdre trop de temps. Et sinon ? Sinon, on risque bien de vous empêcher d'adopter des animaux supplémentaires tant que les vôtres ne seront pas complètement heureux.

On passe donc le plus clair de son temps à tenter de trouver un équilibre. On doit veiller à ce que les girafes mettent bas (des animaux très épanouis s'accouplent, vous pouvez ensuite, si ça vous chante, revendre les petits), à ce que les lions ne soient pas trop nombreux dans leur enclos (ils se multiplient facilement), à ce que les léopards et les singes s'amusent bien (ils ont grand besoin de jouets !) et, le fin du fin, à ce que les visiteurs soient heureux ! Parce qu'évidemment, s'ils ne sont pas contents, ils quittent le zoo. Ils ont donc besoin de restaurants, de buvettes, de snack-bars, de bancs, de toilettes (un peu comme dans Theme Park Inc.), de propreté (engagez des employés de maintenance), de visites (engagez des guides) et... de voir des animaux heureux. Voilà, si vous parvenez à concilier tout cela, votre zoo ira bien, vous bénéficierez de prix, de dons de la part des fondations, de nombreux visiteurs et vous croulerez sous les dollars !

■ **SOS MÉDECINS** Lorsqu'un animal est malade, le joueur est alerté. Il faut envoyer un Zookeeper. Il ouvrira alors sa petite malette de secours et soignera l'animal blessé. Attention, certaines maladies sont contagieuses.



■ **VIVE LA FORÊT** Choisissez avec soin les arbres et buissons, les animaux sont très tatillons !

Pour finir, on ne peut nier l'attrait de Zoo Tycoon : les défis sont stressants à réaliser, le jeu est riche, offre un bon challenge et une grande liberté au joueur tout en étant assez rigolo. Rien à dire sur le fond et la jouabilité, les seuls problèmes étant liés aux graphismes : la 3D isométrique est super moyenne, les textures sont assez pauvres et le jeu rame un peu. Le zoom à la Commandos pixellise méchamment et les changements d'angle prennent plusieurs secondes sur un Athlon 750. Pour être honnête, ça gâche un peu le plaisir et c'est d'autant plus rageant que le jeu est réussi par ailleurs. Mais honnêtement, en maternant ses lionceaux et en élaborant un superbe zoo, on a tendance à passer sur les défauts ! ■

- Luc-Santiago Rodriguez

Spécifications

PROCESSEUR ET MÉMOIRE

- **MINIMUM** (Gen4 PC) **PII-233** MHz & **64** Mo
- **RECOMMANDÉ** (Gen4 PC) **PIII-500** MHz & **128** Mo
- **RECOMMANDÉ** (Gen4 PC) **PIII-750** MHz & **128** Mo

POSSIBILITÉS GRAPHIQUES

- **Accélération logicielle** ✗
- **Direct 3D** ✓
- **3dfx** ✗
- **OpenGL** ✗

POSSIBILITÉS SONORES

- **EAX (SBLive!)** ✗
- **Dolby Surround/Digital** ✗

POSSIBILITÉS MULTIJOUEUR

- **NOMBRE MAXIMUM DE JOUEURS** PC SEUL **1** - LAN ✗ - INTERNET ✗
- **CD NÉCESSAIRE PAR JOUEUR** ✓
- **CONNEXION MINIMUM** ✗

Le verdict — Zoo Tycoon

COMPARATIF

■ **STARTOPIA**
Une belle réalisation graphique, des trouvailles et un intérêt certain pour ceux qui aiment la gestion spatiale !

■ **ZEUS**
Les Grecs aux prises avec les dieux ! Graphismes également ratés mais un intérêt qui a ravi les fans du genre

■ **ZOO TYCOON**
Une gestion très sympathique de zoo : on est vite pris au jeu et on s'amuse immédiatement. Dommage que les graphismes pêchent un peu

■ **MONOPOLY TYCOON**
Une adaptation très réussie et pleine de suspense du jeu de plateau

GRAPHISMES

■ Des textures pas très variées, un zoom très moche et une résolution qui va heureusement du 640 x 480 au 1280 x 768.

0 5 10 ▼ 13

AUDIO

■ Des cris d'animaux très réussis et des musiques très sympathiques. On est immédiatement dans l'ambiance

0 5 10 15 ▼ 16

MULTIJOUEUR

■ Pas d'option Multijoueur, on reste donc seul avec ses bestiaux ! Mais vous pouvez toujours jouer comme moi avec votre chat.

POUR : Riche, cohérent, rigolo prenant, des défis motivants, une vraie intégration des mœurs animalières

CONTRE : Pas très réussi graphiquement, un affichage trop lent. Voilà les seuls reproches !

EN DEUX MOTS...

Avec une réalisation graphique plus aboutie (pourquoi pas de la 3D ?), Zoo Tycoon aurait eu au moins deux points de plus. Un bon jeu de gestion tout de même

15/20

AQUA NOX
L'ENFER SOUS-MARIN
AQUA NOX
En 2000, l'Homme a rendu la surface de la Terre inhabitable. Les luttes de pouvoir fléchissent politiciens, mercenaires et aventuriers au sein de fantastiques cités sous-marines. Emerald "Bond Eye" Flint doit affronter de multiples menaces : Les terroristes, l'armée, ses prétendus amis et de gigantesques créatures sous-marines.
"Le point fort du jeu est la perfection de sa réalisation. Aquanox vous en mettra plein la vue"
"Aquanox soigne en particulier les graphismes, avec un rendu visuel photo-réaliste".
www.aquanox.de // www.fishtankgames.com
massive
gamespy
fishtank
Rien que pour vos jeux

Pool mouillée

Pool of Radiance II : Ruins of Myth Drannor | L'outsider du jeu de rôle ?

Pour info ■ EDITEUR Ubi Soft ■ DÉVELOPPEUR Stormfront Studios ■ GENRE Jeu de rôle ■ JOUEUR(S) 1 à 6 ■ PUBLIC 15 ans et plus ■ PRIX 350 F (53 €) env.

Tout en chiffres
- 90 sorts
- 16 niveaux d'expérience
- 8 classes de personnage

Version testée
- Version française

Adresse Internet
www.poolofradiance.com

Baldur's Gate en tremble dans ses chausses de fer ! Après la course au « Halt-Lite Killer », voici qu'on annonce les « tueurs de Baldur », des jeux de rôles aussi riches et ambitieux que le Maître. Premier arrivé, Pool of Radiance II va-t-il d'emblée décrocher le titre ?

Parmi les jeux que j'attendais le plus fébrilement, Pool of Radiance II tenait le haut du pavé ou presque. Depuis une présentation déjà vieille de deux ans (à l'époque, il devait sortir chez Mattel Interactive), nous étions un certain nombre à guetter ce jeu comme le loup blanc. Pensez donc : un jeu de rôle « à la Baldur's Gate », avec des graphismes améliorés et des effets de sort en 3D et surtout les règles de la troisième édition de Donjons et Dragons, net progrès par rapport à la précédente (même si Baldur's Gate II s'en rapprochait déjà). Bref, rien que du bon, et pourtant la déception est au rendez-vous. Pas une énorme déception, non, mais pour un jeu d'un tel potentiel, elle suffit largement à refroidir nos ardeurs.

Dans l'introduction, le doute s'installe et il s'installe même bien ! Certes, le tutorial est réussi (même s'il ne dispense pas d'apprendre le manuel par cœur), mais on débarque un peu vite dans le jeu sans grandes explications. Nos personnages ne sont que des aventuriers anonymes, comme dans Diablo en fait, alors que l'une des bases du jeu de rôle est justement de « jouer » (une fois les héros créés) des personnages crédibles au background riche. Souvenez-vous du début de Baldur's Gate et de la peine que s'étaient donnée les scénaristes pour nous

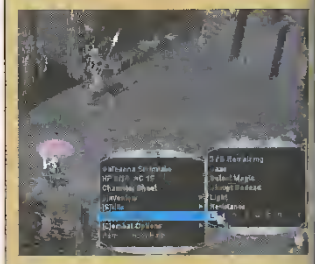
L'expérience, comme l'interaction avec les PNJ, est rare et chère.

■ **RISQUES DU MÉTIER** On rencontre trop tôt des sorciers très puissants, capables de tuer toute l'équipe d'un seul sort. On a déjà vu plus convivial !

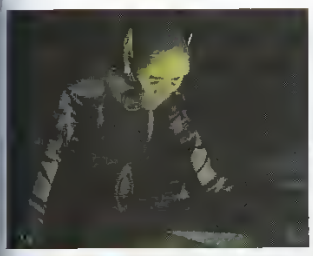
■ **NOMBRE UNE** Ce vieil escroc est le premier PNJ que vous rencontrerez. Regardez-le bien, vous n'en reverrez pas le sitôt.

Les mages

Grâce aux règles de la 3e édition de Donjons & Dragons, les mages ne sont plus amnésiques



Selon leur « école », mages et sorciers peuvent lancer un certain nombre de sorts dans chaque catégorie (divine, profane, etc.) elle-même subdivisée. A l'intérieur de chaque catégorie, le sorcier est libre de lancer autant de fois tel ou tel sort. Par exemple, un débutant connaît, dans la catégorie profane, « Sommeil » et « Missile Magique » et peut lancer cinq sorts profanes avant de se reposer. Il peut donc lancer cinq fois Missile Magique, ou trois fois l'un et deux fois l'autre, selon les besoins. Une fois tout le potentiel de sorts épuisé, il faut dormir, ce qui n'est pas gênant car à ce moment les guerriers doivent soigner leurs blessures. Espérons que les prochains JDR adopteront aussi ce système clair.



MAUVAISE MINE Ce personnage est intimement lié à la malédiction.

PALABRES Discuter avec ses adversaires avant d'engager le combat permet souvent de glaner des informations capitales. Parlez avant de taper !

faire rentrer dans l'histoire de cet orphelin sans passé que nous allions incarner au cours de centaines d'heures de jeu. Ici, une cinématique nous explique juste qu'un horrible sorcier a créé un « puits de lumière » pour canaliser le pouvoir nécessaire à conquérir le monde. Une guerre destructrice s'ensuivit (surtout pour la cité de Myth Drannor, d'où le titre) au cours de laquelle l'affreux fut dûment éliminé. Hélas, aujourd'hui, des rumeurs font état de l'apparition d'un second puits et de l'extension des forces du Mal sur la terre. Pas original, et surtout rien sur les personnages que le joueur incarne pour mettre fin au cauchemar.

Puissants sorciers

Mais, bon, on se lance dans le premier combat (deux gros orcs) en espérant que les choses s'améliorent. Ce n'est hélas pas vraiment le cas. Le principal défaut de Pool of Radiance II est d'être avant tout une suite de combats acharnés et souvent très difficiles, face aux ennemis classiques de l'aventurier médiéval-fantastique : orcs, zombies, squelettes etc. On est ici plus près de Diablo que de Baldur, alors que le jeu n'est visiblement pas fait pour ça. Une fois arrivé dans les donjons, il m'a fallu quatre heures de combats acharnés avant de me retrouver face à un nouveau PNJ capable de m'apprendre deux ou trois choses sur la quête principale et de m'en confier une secondaire, le délivrer de sa prison.

Les auteurs de Baldur's Gate ne se sont jamais permis une telle succession de combats sans queue ni tête. C'est d'autant plus frustrant que, contrairement à Diablo, ces combats ne bénéficient pas d'un rythme effréné. Pool of Radiance II n'est pas un jeu d'action, mais de combat tactique, servi tort heureusement par une interface bien plus claire que celle de Baldur, où l'on ne sait jamais, du moins selon moi (Luc, par exemple, pense

OPINION

RÉMY

Pool of Radiance II fourmille de bonnes idées mais échoue, faute d'un scénario suffisant et de quêtes intéressantes, à créer une aventure digne de son potentiel technique. Pourtant, les graphismes sont agréables (sauf sur un grand écran), l'interface parfaite et les règles bien implémentées. Mais le tout manque de charme et de passion.

PE LAIR ! Les extérieurs sont de loin les plus beaux décors, mais on les fréquente hélas trop peu.

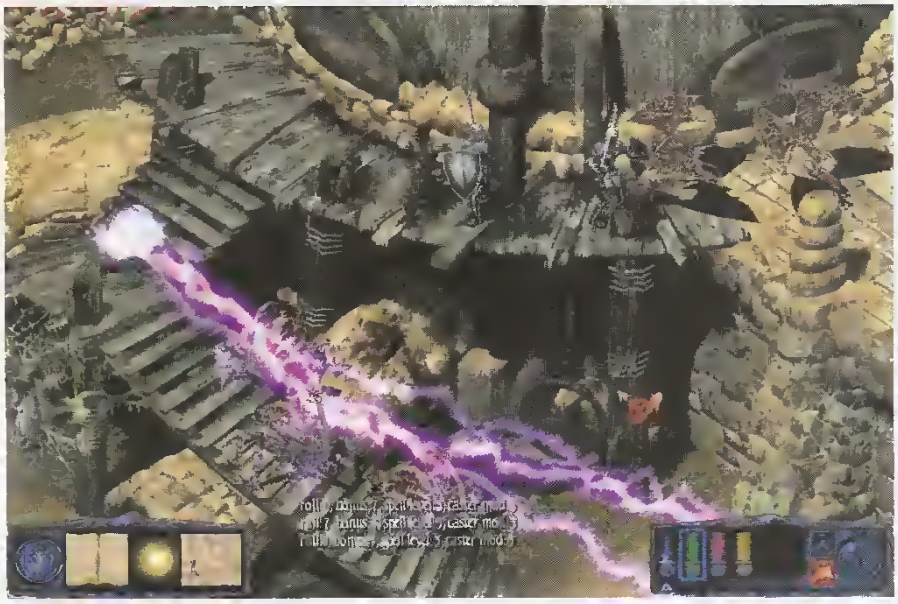
OPINION

LUC-SANTIAGO

Non madame, je n'échangerai pour rien au monde vos deux barils de Pool of Radiance II contre mon bon vieux baril de Baldur's Gate II. Ils peuvent bien contenir des morceaux de 3D et des règles toutes neuves, le hit d'Interplay bénéficie d'un savoir-faire qui ne craint pas la comparaison. Et puis, un jeu de rôle sans scénario (j'exagère à peine), ça ressemble à quoi ? Passé la surprise, on revient bien vite à Minsc et tous ses amis !

SUS ! Une bonne tactique est de concentrer ses attaques sur l'ennemi le plus puissant (un clic droit montre les statistiques).

différemment) si un personnage a fini son action quand il est temps de lui ordonner de passer à une autre... Ce genre d'ambiguïté n'existe pas dans Pool of Radiance II, notamment grâce à la beauté des effets de sort, beauté qui est avec l'interface de combat et les règles de la 3e édition, l'autre atout majeur du jeu. En revanche, et c'est là un défaut, tous ces combats ne rapportent qu'une expérience minuscule, dérisoire vu leur nombre et leur difficulté. Seule la résolution de quêtes permet aux personnages de monter de niveau, ce qui est problématique étant donné leur petit nombre et leur « fausse difficulté ». Fausse difficulté car, sans représenter un véritable défi intellectuel, elles obligent souvent à récupérer de tout petits objets dans d'immenses donjons, ce qui nous stresse un peu pour rien. Autre gros avantage dans les combats par rapport à Baldur, le fonctionnement de la magie, qui fait preuve de beaucoup plus de bons sens. Au moins, un magicien débutant n'est pas un boulet, il est même un élément clé du groupe (notamment parce que certains ennemis, comme les Ombres, sont invulnérables à toute forme d'attaque non magique). Bref, tout cela donnait de merveilleux outils pour faire un grand jeu de rôle. Difficile de comprendre pourquoi, à l'arrivée, on n'obtient qu'un jeu moyen. Peut-être qu'après tant d'années de développement, le scénario s'est perdu en chemin ? Toujours est-il que non seulement les interactions avec les PNJ ne sont pas assez nombreuses pour un vrai jeu de rôle ambitieux, mais que d'autres aspects ont été négligés.



SUPERFLUE Nulle au combat et ratant tous ses crochetages, la voleuse est un vrai boulet. Créez plutôt un guerrier et faites-en un « multiclasse » - un demi-orc est un excellent choix pour cela.

Rien que des ruines

Ainsi, les augmentations de niveau se réalisent de façon automatique : la création du personnage est le seul moment où l'on a la liberté de répartir soi-même les points d'expérience.

Une mêlée organisée !

BONNE IDÉE. L'interface de combat se démarque agréablement de celle de Baldur's Gate.

Pool of Radiance II tranche radicalement avec le côté brouillon des combats de Baldur's Gate et d'Arcanum. Le tour par tour se déclenche automatiquement dès que l'on est repéré, le nombre d'ennemis à combattre s'affiche en haut de l'écran **(1)** (ce n'est pas inutile car ils sont souvent dissimulés) et les tours des personnages sont déterminés par des lancers de dés du « maître de donjon » (l'ordinateur, en clair) en fonction de la dextérité de chacun. En outre, tout un menu s'ouvre en cliquant sur « Tab » **(2)**, ce qui permet d'utiliser facilement les coups spéciaux de chacun (comme l'attaque critique **(3)**, par exemple) ou de mettre ses personnages en défense **(4)**, ou même de leur faire passer leur tour **(5)** (tactique qui s'avère indispensable pour économiser les sorts du mage). Une vraie réussite.

La répartition se fait selon la réussite des actions, mais c'est une grande liberté qui disparaît. Autre aspect qui faisait une grande partie du charme de Baldur's Gate II, Planescape Torment ou même Arcanum, c'était la découverte de grands espaces, de royaumes magiques ou inquiétants... En restreignant leur jeu aux ruines de la cité, les développeurs nous privent d'explorations et de découvertes et nous plongent dans un univers répétitif, ce qui est d'autant plus idiot que les décors extérieurs sont de loin les plus beaux. En outre, les interactions promises sur le décor se limitent à casser des tables et des tonneaux et, si les déplacements des personnages sont bien faits, ils se placent souvent assez mal lors des combats, ce qui multiplie le nombre de coups manqués. Autre défaut étrange, les pouvoirs des voleurs sont sous-utilisés et cette classe fait de très mauvais combattants : ce coup-ci, ce sont eux les boulets. Bref, en dépit de son énorme potentiel, Pool of Radiance II est surtout une promesse non tenue, un essai non transformé. Il faudra attendre 2002 et la sortie de Divine Divinity pour peut-être retrouver un jeu de rôle digne de rivaliser avec le Maître. ■

- Rémy Goavec

SONS ET LUMIÈRES Quand je vous dis que les sorts sont véritablement superbes, vous me croyez maintenant ?

L'interface de combat devrait servir de modèle à tous les autres jeux de rôle.

MIRACLE EXPRESS Un personnage tué peut être ressuscité si on lui lance assez vite un sort de soins. Soyez très attentifs !

Spécifications

PROCESSEUR ET MÉMOIRE

MINIMUM (Gen4 PC)	PII-400 MHz & 64 Mo
RECOMMANDÉ (Gen4 PC)	PII-500 MHz & 128 Mo
RECOMMANDÉ (Gen4 PC)	PII-600 MHz & 128 Mo

POSSIBILITÉS GRAPHIQUES

Accélération logicielle	✘
Direct 3D	✔
3dfx	✔
OpenGL	✘

POSSIBILITÉS SONORES

EAX (SBLive!)	✔
Dolby Surround/Digital	✘

POSSIBILITÉS MULTIJOUEUR

NOMBRE MAXIMUM DE JOUEURS	PC SEUL 1 - LAN 6 - INTERNET 6
CD NECESSAIRE PAR JOUEUR	✔
CONNEXION MINIMUM	56 kbps

Le verdict — Pool of radiance II : Ruins of Myth Drannor

COMPARATIF

BALDUR'S GATE II
Le tenor de la catégorie se décline dans sa version de base plus son add on (Throne of Bhaal) qui clôt la saga. Fabuleux !

PLANESCAPE TORMENT
Une aventure sombre et macabre dans un univers bizarre. Une valeur sûre.

ARCANUM
Un jeu de rôle incroyablement fouillé, mais vraiment moche. Les amateurs de mondes cohérents vont mourir de bonheur.

POOL OF RADIANCE II
L'apport de la 3D et l'interface sont à peu près les seuls points forts de ce jeu de rôle qui devait envoyer Baldur's Gate II aux oubliettes.

GRAPHISMES
Plus beau que les jeux de sa catégorie. Pool of Radiance II n'existe qu'en résolution unique ce qui le rend assez moche sur un écran 19 pouces.
0 5 10 — 14

AUDIO
Ambiance glauque à souhait dans les donjons, voix des monstres et des personnages bien rendues... Dans l'ensemble, assez agréable.
0 5 10 — 15

MULTIJOUEUR
Pour être sympa, je vais appeler ça du sous-Diablo. On génère un donjon aléatoirement et l'on part cogner du monstre en groupe.
0 5 — 06

POUR : La beauté des effets de sorts, l'interface de combat, les règles de la troisième édition de Donjons & Dragons.

CONTRE : Donjons interminables, faible résolution, aspect aventure sous-exploité, PNJ rares, scénario asthmatique.

EN DEUX MOTS...
Une certaine déception. Un jeu doté de beaucoup de potentiel mais assez répétitif, sombre et handicapé par un aspect aventure négligé. L'interface méritait mieux.

13/20

Orient extrême

Battle Realms | Le grand retour de la stratégie temps réel à la Blizzard.

Pour info ■ ÉD Ubi Soft ■ DÉV Liquid Entertainment ■ GENRE stratégie temps réel ■ JOUEUR(S) 1 à 8 ■ PUBLIC déconseillé aux -12 ans ■ PRIX 350 F (54 €) env.

Tout en chiffres
- 60 upgrades
- 4 clans
- 4 modes Multijoueur

Version testée
- finale américaine
- plantages pendant le tutorial
- freeze
- plantages

Adresse Internet
www.ubisoft.com/battle realms

Hourrah ! Warcraft III ne sortira finalement pas cette année. Inutile de préciser que cet énième retard profite à son grand rival Battle Realms qui va pouvoir passer tout seul le réveillon de Noël. Enfin tout seul... avec quelques milliers de joueurs, bien sûr ! Et vu qu'il a réussi à conquérir l'ensemble de la rédaction tant en Solo qu'en Multijoueur, inutile de s'interroger sur son succès.

■ **À TABLE !** Les deux ressources du jeu : l'eau et le riz qu'il est possible d'irriguer. Une option indispensable surtout que les champs de riz s'épuisent et doivent être réhydratés.

Bien fait pour Blizzard ! À force de toujours retarder ses jeux phares, ça devait arriver : un outsider débarque et se taille la part du lion. Même s'il faudra attendre début 2002 pour voir enfin ce que Warcraft III a dans le ventre, il ne faut pas être sorcier pour deviner que cet ultime retard va lui porter beaucoup de tort. Battle Realms est un petit bijou qui joue dans la cour des grands et qui a pour avantage de sortir à Noël.

C'est d'autant plus gênant pour Warcraft III que Battle Realms empiète clairement sur ses plates-bandes. Manifestement, Ed Del Castillo (ancien producteur des Command & Conquer chez Westwood, voir l'interview du mois dernier) a bien l'intention de régler son compte à Bill Roper et à ses warcrafteries, comme au bon vieux temps. C'est ça qui est assez réjouissant quand on joue à Battle Realms : on reconnaît quelques ficelles issues des Command & Conquer et d'autres héritées des Warcraft... quand elles ne se rejoignent pas tout simplement. Ceux qui ont fantasmé des nuits entières sur la Tanya d'Alerte Rouge ou la Kerrigan de Starcraft

■ **AU COMMENCEMENT** Le début du jeu et l'attaque du village. Tuer les péons ou leurs attaquants fait basculer le joueur dans un camp précis.

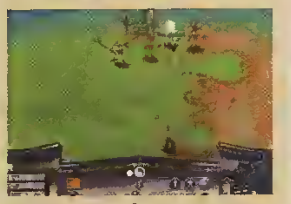
Des héros pour les braves !

Dans Battle Realms, en Solo comme en Multijoueur, il faut gérer ses héros. Leur présence galvanise les troupes et les aide au combat grâce à quelques sorts, généralement de mêlée. Mais attention, certains ne sont doués que dans un champ de riz !

Kenji le parricide

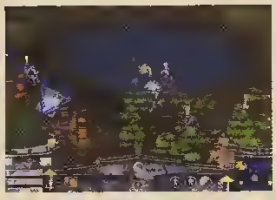
C'est le héros du jeu. En Solo, sa mort met fin à la partie. En Multijoueur, peu importe qu'il crève, heureusement ! Assez inutile au combat, son attaque spéciale consiste à infliger le double de dégâts à un unique adversaire. C'est assez joli mais franchement inintéressant, surtout qu'il se fatigue vite.

L'allumeuse



Cette archère lance une flèche enflammée au loin et révèle la position des ennemis. Cette faculté séduisante est très utile lorsque des unités capables de tirer de très loin sont attroupées à côté d'elle. Là, c'est le carton assuré, le temps que les ennemis réagissent ! Redoutable contre les tours de guet.

Le Père Fouettard



Le héros préféré du Teignard, quasiment inutile sur le champ de bataille, ce gros tas de graisse révèle toute sa dimension dans les champs de riz en fouettant les malheureux péons pour leur donner du cœur à l'ouvrage ! Toute ressemblance avec un certain Bill Roper est bien sûr purement fortuite.

PAS TACTIQUE Le nombre fait trop souvent la différence en mêlée.

vont retrouver avec plaisir des héros dotés de compétences propres qu'il faudra guider dans des missions commandos.

Héros, héros petit patapo

Au début du jeu, par exemple, on incarne Kenji qui après un long exil revient dans son pays d'origine, mis à feu et à sang par quatre clans qu'on devine vaguement antagonistes. Dès cette première mission, c'est en choisissant d'abattre les péons ou les soldats qui incendient leur village que le joueur va choisir son camp. Ensuite, à la fin de chaque niveau, il devra sélectionner la contrée à attaquer à partir des maigres informations qui lui sont fournies, exactement comme dans tous les jeux de stratégie de Westwood.

Bien que bourrin, Battle Realms est le meilleur jeu du genre depuis Starcraft.

Le design fantasy et les héros dotés de traumas dignes d'un Abel Ferrara (Kenji aurait assassiné son père avant de prendre la fuite) évoquent les jeux Blizzard tandis que le choix des provinces à attaquer vient de chez Westwood. C'est déjà excellent, d'autant que la mayonnaise prend vraiment bien grâce à un univers très cohérent, mais Battle Realms ne s'en contente absolument pas.

La gestion des ressources surprend, les unités n'étant pas construites à volonté par le joueur.

PURÉE DE POIS Le brouillard de guerre tient parfaitement compte du relief comme au sortir de cette forêt dont tout un pan est encore masqué.

OPINION

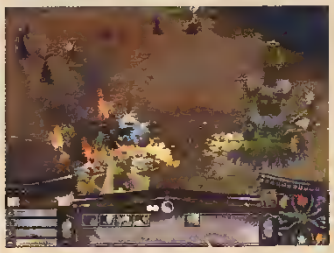
LUC-SANTIAGO

J'aime quand mes loups-garous contaminent les unités adverses, quand mes samouraïs deviennent invulnérables ! Battle Realms a pour lui un univers original, une belle 3D, du punch, un système d'upgrades génial, un mode Multi qui va faire des ravages et... du fun ! Ça manque tellement aux autres que le jeu s'en trouve boosté !

L'eau, l'air, la vie !

L'écosystème de Battle Realms ne s'arrête pas à la gestion atypique des paysans. Le feu, la pluie, les oiseaux, les chevaux, tout a une réelle incidence sur le gameplay. De quoi ruiner les plus belles stratégies en quelques secondes montre en main !

L'eau, ça mouille

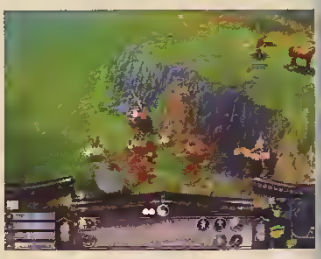


Si le sol s'assombrit, mauvais signe : c'est que la pluie ne va pas tarder à tomber. Plus question dans ce cas d'enflammer à tour de bras les bâtiments ennemis pour déclencher des incendies ravageurs. La pluie éteint les escarbilles qui enflamment les structures voisines d'une bâtisse qui brûle !

Un cheval ça trompe

Les troupeaux de chevaux sauvages s'enfuient dès qu'ils voient une armée en marche. Plutôt gênant quand il s'agit d'être discret et de progresser par exemple sous le couvert salvateur des arbres ! Une bonne raison pour apprivoiser toutes ces bêtes, notamment celles situées loin de son camp.

Pierre qui roule



Des rochers sont parfois disposés en haut des montagnes. Leur but ? Se faire pousser pour dévaler gaillardement la pente pardi ! Les unités sur son passage se font écraser et il est même possible d'endommager des bâtiments. Attention, l'unité qui pousse, le rocher et la cible doivent être parfaitement alignés !

Les paysans apparaissent en fait à un rythme régulier qui dépend des deux seules ressources disponibles, le riz et l'eau, ainsi que de la population existante. Plus le nombre d'unités est élevé, ou plus les ressources sont faibles, et plus les paysans se renouvellent lentement. Comme ce sont ces paysans qu'il faut ensuite envoyer s'entraîner dans des dojos pour en faire des soldats, des archers et autres artificiers, il faut bien se résoudre à équilibrer la collecte de ressources et la formation de guerriers.

Zog zog dabou ?

Ce système un peu curieux fonctionne très bien, à un détail près. Le nombre d'unités est limité à 20, 30 ou 40 paysans maximum en fonction des missions. Il est donc impossible de diriger plus de 40 soldats en tout et pour tout. Dans la pratique, les attaques se font surtout avec une dizaine de soldats, voire une vingtaine en Multijoueur, le reste étant constitué de péons envoyés à la collecte des ressources et à l'entraînement. C'est encore pire que dans Starcraft où la sélection de 12 unités maximum en avait fait hurler plus d'un. Là, si on peut sélectionner autant d'unités qu'on veut, on est malgré tout obligé de former quelques groupes de cinq ou six soldats complémentaires seulement. C'est peu mais curieusement le rythme est malgré tout constant, les paysans sortant à toute allure dès que les troupes sont décimées.

Tout est fait pour privilégier le spectaculaire : la vue est très rapprochée et le zoom ne sert qu'à placer la caméra au ras du sol comme dans Empereur : La Bataille pour Dune. Surtout, malgré la

BOIRE LA TASSE Tous les cours d'eau ne sont pas systématiquement infranchissables. Mieux vaut donc surveiller les petites rivières !

HUE ! La capture de chevaux sauvages se fait différemment en fonction des camps.

LA TOUR PRENDS GARDE ! Avec une unité puissante à son sommet, la tour de garde fait des ravages sur la piétaille ennemie. Tout simplement redoutable !

résolution maximale (1024x768), il est impossible d'avoir un bon panorama du champ de bataille. C'est une façon de faire profiter au maximum le joueur des superbes animations et des explosions d'hémoglobine (mention spéciale au crâne éjecté qui rebondit sur le sol) au détriment de la lisibilité de l'action et de la tactique pure. Il suffit en effet de faire attaquer simultanément ses archers et ses lanciers, les deux unités de base, pour être obligé de scroller. Ne parlons donc pas de faire une multitude de petits groupes d'assaut et de coordonner leurs attaques : il faut généralement se contenter de deux bataillons. C'est le gros défaut du jeu, mais il faut dire qu'on s'y habitue très vite. On adapte tout de suite sa stratégie en lançant des vagues incessantes sans trop les diriger dans le détail.

Même avec le zoom maximal, il faut scroller pour suivre l'intégralité d'une bataille.

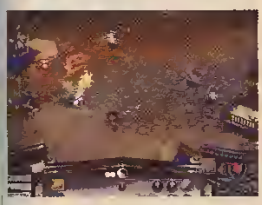
Subtil mais bourrin

L'intelligence artificielle se débrouille plutôt bien de toute façon. Ça va en agacer certains, c'est sûr, mais il faut bien comprendre que c'est voulu, que cela a tout bêtement pour but d'imiter le jeu de stratégie le plus joué sur Internet : Starcraft.

Petits meurtres entre amis

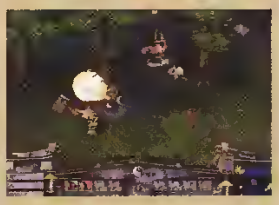
En Multijoueur, Battle Realms est vraiment excellent. Les quatre camps sont bien équilibrés et permettre de favoriser les attaques rend les parties intéressantes. Pas question de camper dans le jeu ! Ni de rusher... La preuve en images !

Pas de rush



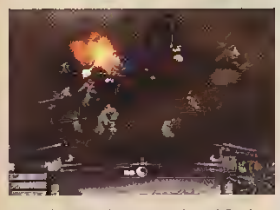
Les tours de guet peuvent être construites très vite. Avec un unique archer juché au sommet, une seule de ces tours suffit à contenir une attaque. Au besoin, les péons peuvent même donner un coup de main. Seul inconvénient : il est impossible de toucher les ennemis situés juste au pied de la tour !

Pas vu pas pris !



Les embuscades sous le couvert des arbres sont souvent décisives, les troupes cachées sous les branches étant invisibles à moins d'envoyer une unité voir de plus près. Comme les troupes se fatiguent en marchant, leur imposer une halte dans une forêt près d'un camp est tout bonnement indispensable.

Pas de campeurs



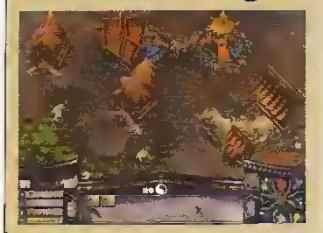
Pour lancer des upgrades, il faut des points de Yin et de Yang. Pour gagner des points de Yin et de Yang, il faut combattre. Inutile d'essayer de buter ses propres péons : non, ça ne marche pas ! Résultat, il faut aller guerroyer pour gagner en puissance. Un concept logique mais jamais aussi bien exploité.

EN CARRÉ ! Les formations créées par le joueur sont gardées lors des déplacements.

Quatre camps pour le prix d'un !

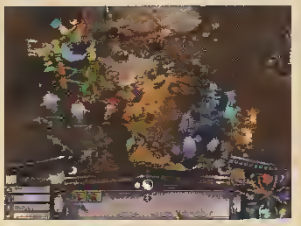
Starcraft proposait trois camps ? Battle Realms fait mieux avec quatre clans distincts ! Chaque camp a sa philosophie (dont on se contrefiche évidemment) et surtout ses propres unités et un système d'upgrade de bâtiment et de spécialisation d'unité distinct. Afin d'y voir plus clair, suivez le guide !

Le Clan du Dragon



C'est le plus classique et le plus équilibré de tous. L'architecture féodale nippone n'intimide pas le moins du monde et les unités sont sans surprise : lanciers, archers... Seules les sculpturales Geishas, capables de soigner, innovent un peu.

Le Clan du Loup

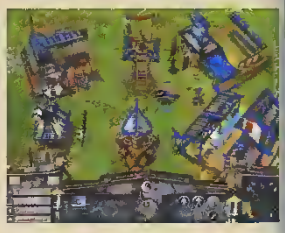


Ils sont gentils, les disciples du Loup, mais un peu... rustiques. Leurs borborygmes hilarants sont dignes des Dabu-Dabu et autres Zog-Zog. Leur force brute en fait un clan redoutable, très proche de la nature avec ses autels rituels baignés de sang. Folklorique, en somme.

Le Clan du Lotus

Les fans de hard rock vont adorer le look de ce clan au nom équivoque. L'architecture presque alien, les rites magiques ancestraux, la maîtrise de l'électricité font de ce clan le préféré des joueurs gothiques. La volière où les femmes subissent les pires sacrifices est un lieu incontournable !

Le Clan du Serpent



Le Clan-frère du Clan du Dragon lui ressemble beaucoup tant dans son architecture que dans ses unités, sauf qu'il a laissé de côté l'aspect honneur de son modèle. À noter que la majeure partie des upgrades concernent l'unité d'élite du Clan : les Musketeers.

Pas question de faire de savantes formations comme dans Myth III ou Cossacks, dans Battle Realms on envoie les unités au casse-pipe par petits groupes en savourant leur animation en plein combat et en déclenchant leurs upgrades au moment opportun. La rapidité est tellement importante d'ailleurs que tout est configurable par raccourci-clavier : utilisation indispensable si vous désirez devenir une brute.

La production est limitée à 40 unités grand maximum. Dommage !

Comme dans Starcraft, le vrai côté stratégique ne vient pas vraiment des batailles qui se limitent à une utilisation judicieuse (et très ponctuelle) des upgrades en plein assaut. La clef du succès tient en fait dans les upgrades de bâtiments et dans la spécialisation des unités. Il faut faire passer ses paysans dans des dojos successifs pour les spécialiser progressivement en optimisant au maximum sa séquence, quitte à construire des doublons pour limiter les files d'attente. Pas de panique,

DE BRUIT ET DE FUREUR Les assauts sont toujours très confus. Autant laisser l'intelligence artificielle se débrouiller toute seule, elle s'en sort plutôt bien.

EN RELIEF La gestion des volumements est exemplaire, la balistique tenant vraiment compte des dénivellations. Sus aux hauteurs !

il est possible de tout automatiser en indiquant les destinations au sortir de chaque dojo. Il faut aussi aller combattre pour récupérer des points de Yin et de Yang qui débloquent l'accès aux upgrades. Voilà qui oblige à mémoriser les 4 arborescences des constructions et des upgrades de chaque clan (16 au total) et à tout expérimenter jusqu'à trouver la chaîne de production parfaite. Là, ce sont, bien sûr, les fans de Starcraft qui vont être heureux.

MAL FAMÉ Comme toujours, les éclaireurs ne font pas long feu. C'était un brave ! Envoyez de préférence une unité rapide et endurante.

Et les autres ? Bonne question ! Si les bourrins dans l'âme vont adorer Battle Realms, les fins stratèges risquent de bouder sa limite de 40 unités, sa caméra trop rapprochée et tout ce que cela entraîne comme problèmes tactiques. Moi j'aime bien, et à la rédaction aussi : même les fous furieux de Ground Control, Total Annihilation, Stronghold et autres Cossacks se sont immédiatement laissé séduire. D'où la note. Surtout que de nombreuses petites subtilités viennent rehausser l'intérêt, comme la capture de chevaux sauvages ou le bowling grandeur nature avec des rochers et de la piétaille en guise de quilles. Et puis après tout, pour les mauvais coucheurs aussi hermétiques à ce type de gameplay que les huîtres de Perros-Guirec au couteau de cuisine, il reste toujours Cossacks : The Art of War. ■

- David Le Roux

OPINION

DAVID

Oui, Battle Realms est un poil bourrin et oui, nous on adore ! Ceux qui ne jurent que par Stracraft et qui rêvent la nuit à l'optimisation de leurs séquences de construction seront aux anges. Les autres devront faire un petit effort, c'est évident, mais le jeu est tellement beau, tellement bien fichu en solo comme en Multi qu'on lui pardonne cette tare honteuse... Oups, pardon, cette heureuse paternité !

Spécifications

PROCESSEUR ET MÉMOIRE

- **MINIMUM** (Celeron) **PII-400** MHz & **64** Mo
- **RECOMMANDÉ** (Athlon) **PIII-750** MHz & **128** Mo
- **RECOMMANDÉ** (Gen4 PC) **PIII-750** MHz & **128** Mo

POSSIBILITÉS GRAPHIQUES

- Accélération logicielle ✗
- Direct 3D ✔
- 3dfx ✗
- OpenGL ✗

POSSIBILITÉS SONORES

- EAX (SBLive!) ✔
- Dolby Surround/Digital ✔

POSSIBILITÉS MULTIJOUEUR

- **NOMBRE MAXIMUM DE JOUEURS**
  PC SEUL **1** - LAN **8** - INTERNET **8**
- **CD NÉCESSAIRE PAR JOUEUR** ✔
- **CONNEXION MINIMUM** **33,6 kbps**

Le verdict — Battle Realms

COMPARATIF

BATTLE REALMS
Malgré ses limites évidentes, Battle Realms est la nouvelle référence du genre, notamment grâce à son fun !

EMPIRE EARTH
500 000 ans d'histoire qui tiennent sur un seul CD, bravo ! Seize époques différentes garantissent la profondeur du jeu !

COSSACKS : THE ART OF WAR
Un data-disk qui s'impose pour les fans comme pour les autres et surtout qui rend le jeu quasiment parfait !

STRONGHOLD
Gestion et stratégie réaliste au Moyen Âge. Un jeu blindé et réussi !

GRAPHISMES
La 3D ne sert pas à grand chose, mais le rendu est superbe. Le brouillard de guerre et les effets de transparence sont excellents.
0 5 10 15 **17**

AUDIO
Chaque clan est parfaitement caractérisé par des bruitages bien marqués qui assurent le fun du jeu.
0 5 10 15 **17**

MULTIJOUEUR
Rapide et sanglant, le Multijoueur de Battle Realms est bien huilé grâce à plusieurs modes de jeu et à des affrontements rapides.
0 5 10 15 **17**

POUR : La campagne solo époustouflante, la réalisation, les innovations marquantes, le Multijoueur

CONTRE : Un peu bourrin, pas de cinématiques belles à pleurer *made in* Blizzard, une vue trop rapprochée

EN DEUX MOTS...
Battle Realms est un jeu exceptionnel qui n'a pas oublié de prendre quelques risques, quitte à devenir légèrement bourrin. Mais le plaisir est à ce prix !

17/20

Born to be wild

Moto Racer 3 | Envoyez les gaz et mettez tout le monde dans le vent !

Pour info ■ EDITEUR Electronics Arts ■ DEVELOPPEUR Delphine Software ■ GENRE course ■ JOUEUR(S) 1 à 8 ■ PUBLIC tout public ■ PRIX 370 F (56 €) env.

■ **PLEINS PHARES** On remarquera qu'en dépit des phares allumés, les voitures déboîtent parfois sans prévenir !

Tout en chiffres
- 40 motos
- 15 circuits
- 6 disciplines

Version testée
- version 1.00
- bugs graphiques dans le mode Trafic

Adresse Internet
http //www.delphinesoft.com

Vous aimez la vitesse ? Vous aimez les quais de Saina, les bosses, les pistes et l'escalade ? Ça tombe bien : Moto Racer 3 propose tout cela et bien plus encore. Mettez votre plus beau casque (non pas celui avec les rayures) et jetez-vous sur le guidon !

Tous les motards vous le diront : en moto, on tombe, c'est obligé. On se demande même si ce n'est pas la fonction première de cette étrange machine à deux roues. En général, ça fait même très mal, mais il semblerait que les motards rescapés prennent un malin plaisir à raconter leurs plus beaux vols planés à leurs amis éberlués. Eh bien grâce à Moto Racer 3, les chutes qui font mal, c'est terminé (enfin si vous restez sagement devant votre PC) : on peut désormais envoyer à fond en pleine circulation, attaquer comme un malade sur le circuit de Suzuka ou escalader de gigantesques empilements de matériaux en tout genre sans crainte de s'en tirer avec un éclatement de la clavicule ou une jambe épluchée sur le bitume.

■ **CROIX ROUGE** La mire rouge et blanc qu'on aperçoit est un point de passage. Les sensations de maîtrise de la moto dans le mode Trial sont exceptionnelles.

Qui pneu le plus...

Les anciens se souviennent de Moto Racer 1 et 2 : des jeux de moto dans lesquels l'action primait sur la simulation. Comme à l'époque Superbike n'était pas sorti, on pouvait se sentir légèrement frustré de ne pas disposer d'un jeu de moto réaliste. C'est aujourd'hui terminé et l'on n'a donc plus aucune raison de bouder son plaisir. Car il faut le préciser : Moto Racer 3 est bien

SEMELLES EN TÉFLON J'ai trouvé le mode Cascade dans Moto Racer 3 ! Remarquez la moto qui flotte au-dessus du sol !

le digne descendant de ses aînés, aussi dinque, aussi rapide.
Ses caractéristiques sont de proposer une excellente maniabilité, une bonne impression de vitesse et un réalisme, heu, plutôt absent ! Ici, l'important est de foncer, de réagir au dernier moment et de faire exploser les compteurs.
Et lorsqu'on heurte un trottoir, on repart aussitôt. Cela ne signifie pas pour autant qu'on ne rétrograde jamais et que les trajectoires sont absentes mais que la sensation et le spectaculaire priment sur le reste.

Alors comme je sens que les excités de la poignée commencent à s'impatienter, entrons dans le vif du sujet... et parlons du mode Trafic ! Je sais, je sais, Moto Racer est loin de se réduire à ce mode de jeu mais comme c'est celui que tout le monde lance en priorité, il serait hypocrite de parler du réglage des suspensions (également possible). Alors pour répondre aux questions que tout le monde se pose : oui (mais en priorité sur GeForce 3 et 2 GTS, Radeon 64 DDR), oui, oui, non, oui. Heu, mais si j'oublie les questions, ça va être difficile à comprendre, donc les voilà (oui, ça va vous contraindre à un petit exercice intellectuel, ça vous tera pas de mal) : est-ce que Moto Racer 3 est beau ? Est-ce que les voitures déboîtent sans prévenir ? Est-ce que la circulation est importante ? Est-ce que les piétons circulent ? Est-ce que c'est aussi tripant que prévu ? Comme Midtown Madness en son temps, le mode Trafic de Moto Racer 3 est appelé à devenir une référence du jeu de moto ; les trois circuits sont des collages de Paris : on passe ainsi du boulevard circulaire de la Défense aux Quais, en passant par un petit bout de périph' et d'autoroute. De grandes lignes droites permettent de faire exploser le compteur, tandis que des automobilistes déboîtent en mettant leur clignotant (ou pas). Lorsqu'on chute ou qu'on touche un trottoir, on redémarre environ trois secondes plus tard, bref, on n'a pas le temps de s'ennuyer. En résumé, on s'amuse comme un petit fou.

LE NEZ DANS LA BULLE La vue cockpit permet une immersion impressionnante. L'impression de vitesse y est vraiment excellente.

Mettez la gomme

Mais gare, le jeu a encore beaucoup de ressources. Effectivement, si le mode Trafic n'avait jamais été vu dans un jeu de moto, le mode Trial est également nouveau sur PC. Le but est donc d'escalader des structures incroyables composées de planches, de tubes, de rochers, etc., dans un temps imparti. Pour faciliter la tâche du joueur (qui n'est pas simple), il dispose de points de passage (qui permettent de ne pas recommencer du début lorsqu'on vient de chuter de cinq mètres de haut) ainsi que du contrôle de la caméra pour mieux négocier les sauts. Si les chutes sont toujours aussi indolores, il est paradoxal de constater que cette partie du jeu est beaucoup plus technique et réaliste que les autres : la gestion des suspensions arrière et avant permet de lever la moto pour mieux la faire sauter.
Il faut donc savamment contrôler (parfois presque simultanément) les impulsions, les gaz et le freinage. Également parfaitement réalisé,

Q&R

BERTRAND GIBERT
Chef de projet

Qu'envisagez-vous de mettre dans le premier patch ?
Beaucoup de choses ! De petites imperfections seront corrigées, on intégrera le changement de résolution et surtout, on prépare de nombreux bonus : des circuits un peu marrants comme le parking, des motos également (une super-motard, un chopper, des pocket bikes, un skater, une Mobylette, etc.), qui sont déjà prêtes mais qu'il faut encore tester. On ignore si tout cela pourra être intégré au patch ou si ce sera mis en téléchargement sur notre site un peu plus tard.

Le jeu est facile et les circuits dans ce mode sont rapides à débloquer...
Sur Moto Racer World Tour (sur console), les gens avaient eu un peu de mal. On a donc voulu rendre le jeu accessible à tous. Le but ensuite est de s'améliorer, le challenge est du côté des 500 cm³. On a voulu faire attention aux joueurs qui découvrent le jeu.

Pourquoi avoir bloqué la résolution au 800 x 600 ?
La résolution était une priorité qu'on ne s'était pas imposé, on s'était focalisé sur les modes de jeu et sur le nombre de polygones : il y en a par exemple 250 000 par circuit dans le mode Trafic dont 4 000 pour la moto et le pilote.

Peut-on personnaliser son pilote autrement qu'en changeant de moto ?
Grâce au patch, le joueur disposera de nouveaux casques et de plein d'autres choses.

OPINION

LUC-SANTIAGO

Après avoir foncé sur le Trafic et avoir fait du 160 en ville, on s'aperçoit que quatre autres modes de jeu passionnants nous attendent ! C'est la première fois qu'un jeu de moto parvient à être aussi diversifié sans perdre en qualité (attention toutefois, ce n'est pas le simulation !). Bien que limité au 800 x 600, la qualité graphique est aussi bluffante que prévue... Pour peu que l'on possède une carte digne de ce nom. Bref, une réussite et un intarissable réservoir à sensations !

le mode Trial est largement aussi captivant que le mode Trafic. Mais attendez, les autres modes de jeu ne sont pas en reste, même s'ils sont plus académiques.

Gazons maudits

Trois circuits permettent de participer à des courses sur piste en compagnie de 13 adversaires endormis (mode Facile), énervés (mode Intermédiaire) ou littéralement enragés (mode Difficile). Si le premier, Eastern Creek, est très simple, Suzuka réserve plus de challenge. Il est recommandé, d'une manière générale, de jouer en mode Intermédiaire, le mode Facile étant vraiment très facile ! En course sur piste, on dispose de 250 cm³, mais on pourra débloquer par la suite des 500 cm³, beaucoup plus problématiques à maîtriser.
Ne cherchez pas Yamaha, Suzuki et autres Kawa : les développeurs n'ont pas voulu dépenser une fortune en licence et se sont donc inspirés des modèle existants. Les aficionados reconnaîtront donc leurs bécanes préférées, blindées de vrais sponsors (Wilkinson, Fructis, etc.) mais débarrassées de leurs marques !
En cross, c'est pareil sauf qu'en plus d'un circuit outdoor magnifique, deux circuits au stade de France donnent lieu à de monstrueux carambolages. Si le contrôle des motocross est très satisfaisant, il est néanmoins légèrement en dessous de celui de Motocross Madness 2. On est néanmoins à mille lieues de celui de Moto Racer 2 ! Idem pour la partie Freestyle, amusante mais moins tripante que celle du hit de Microsoft.

Toutefois, la modélisation des motos est la plus belle jamais vue sur PC. Des disques de freins à la chaîne de transmission, les objets 3D ne se comptent plus et permettent d'atteindre un rendu et un comportement physique saisissant, notamment au niveau du pilote. Étant un objet 3D à part entière, il réagit indépendamment de la machine et déhanche de manière très convaincante. Graphiquement, en dépit d'une résolution bloquée au 800 x 600, c'est une claque, à condition toutefois de lancer le jeu sur une carte graphique type GeForce ou Radeon dernière génération. Sur une GeForce 2 MX, on perd pas mal de reflets et dans le rendu des textures.

Moto Racer 3 ne dispose pas de mode Compétition : au début du jeu, seulement cinq circuits sur quinze sont accessibles. En gagnant des courses, on remporte des points qui servent à l'achat de nouveaux circuits et d'autres cylindrées : très original mais trop rapide en mode Facile.

Finalement, Moto Racer 3 est une réussite : si les motards vont tout simplement halluciner, les autres seront également bluffés par l'accessibilité du jeu et les sensations qu'il procure. Et comme tous les modes de jeu sont bien réalisés, on voit mal pourquoi on bouderait son plaisir ! ■

- Luc-Santiago Rodriguez

■ **EUROSPORT** Les Replays bénéficient d'angles de caméra fantastiques dignes d'une retransmission télé.

■ **VOIR ET ÊTRE VU** Le pilote et sa moto comportent pas moins de 4 000 polygones, et 250 000 pour le circuit en ville. Et fin du fin : le pilote se redresse en décélération !

Spécifications

PROCESSEUR ET MÉMOIRE
- **MINIMUM** P-333 MHz & 64 Mo
- **RECOMMANDÉ** (Fortement) PIII-500 MHz & 128 Mo
- **RECOMMANDÉ** (Gen4 PC) PIII-750 MHz & 128 Mo

POSSIBILITÉS GRAPHIQUES
- Accélération logicielle ✗
- Direct 3D ✓
- 3dfx ✗
- OpenGL ✗

POSSIBILITÉS SONORES
- EAX (SBLive!) ✗
- Dolby Surround/Digital ✗

POSSIBILITÉS MULTIJOUEUR
- **NOMBRE MAXIMUM DE JOUEURS**
  PC SEUL 1 - LAN 8 - INTERNET 8
- **CD NECESSAIRE PAR JOUEUR** ✓
- **CONNEXION MINIMUM** 56 kbps

Le verdict

Moto Racer 3

COMPARATIF

■ **MOTO RACER 3**
Moto Racer 3 privilégie l'action à la simulation : on ne peut donc pas vraiment le comparer à des Superbike et autres GP 500 simulationnistes en diable. Dans sa catégorie, il tire sans hésiter son épingle du jeu en multipliant les épreuves et en bénéficiant d'une belle réalisation.

■ **MOTOCROSS MADNESS 2**
Entièrement consacré au cross et au Freestyle, c'est une grande réussite qui aujourd'hui encore n'a rien perdu de son charme. Il faut aussi reconnaître que Motocross Madness comporte plus de circuits que Moto Racer 3.

GRAPHISMES
■ Une modélisation saisissante des motos, un environnement magnifique, un moteur 3D très véloce. Que demander de plus ?
0 5 10 15 — **17**

AUDIO
■ Clairement la faiblesse du jeu. Les bruits de moteur rappellent des escadrons de moustiques ou de tondeuses à gazon.
0 5 10 — **12**

MULTIJOUEUR
■ Oui, il y a bien de la circulation en Multi ! À 8, c'est démentiel. Ajoutez à cela trois autres disciplines, c'est du sérieux.
0 5 10 — **15**

POUR : Le mode Trafic ultime, les graphismes incroyables, la grande manniabilité, les cinq disciplines, la réalisation globale, le suivi via le Net.

CONTRE : La partie sonore (bruits, musique) est le talon d'Achille du jeu. Les caméras ne facilitent pas la visibilité dans la partie cross.

EN DEUX MOTS...
Je sais, 17, c'est beaucoup, mais lorsque sur les quais de Seine vous aurez foncé et sur les cinq disciplines vous vous serez éclaté, alors moins avares de points vous serez.

17/20

©2001 Twentieth Century Fox Film Corporation. Licence

ALIENS VERSUS 2 PREDATOR

Les 3 visages de la peur

Nom : Marine
Dossier : 79/3/43
Planète d'origine : Terre
Cause du décès : Vertèbres T5 et T6 gravement endommagées par un projectile de grande envergure. Profonds traumatismes également constatés sur l'ensemble des organes vitaux.

Nom : Predator
Dossier : 472574
Planète d'origine : Inconnue
Cause du décès : Hémorragie massive consécutive à une décapitation. Nombreuses brûlures d'acide constatées sur le torse de la victime.

Nom : Alien
Dossier : 54/2/3/7
Planète d'origine : [illegible]
Cause du décès : Blessures multiples au corps et à la queue, vraisemblablement causées par une arme de gros calibre... à bout portant

Entrez dans le plus effrayant des jaux jamais imaginés et glissez-vous dans la peau de ses personnages : Alien, Predator ou Marine... Imprégnez-vous de leur esprit, manipulez leurs armes et maîtrisez leurs techniques de combat. Mais quoi que vous fassiez, vous aurez la peur rivée au ventre.
Au à ce qu'il en restera

DISTRIBUÉ PAR VIVENDI

CD-ROM PC

www.sierra.fr

Ça aurait pu Empirer !

Star Wars : Galactic Battlegrounds | *La Guerre des Étoiles* reste à la « Mod ».

Pour info ■ EDITEUR **Ubi Soft** ■ DÉVELOPPEUR **Ensemble Studios** ■ GENRE **Stratégie** ■ JOUEUR(S) **1 à 8** ■ PUBLIC **Tout public** ■ PRIX **350 F (53,36 €) env.**

© CAT'S

■ **QUADRIPODE IMPÉRIAL** Les AT-AT sont des unités que vous retrouverez dans le jeu.

Tout en chiffres
- 6 civilisations
- 6 campagnes
- 4 ressources

Version testée
- finale
- Aucun problème

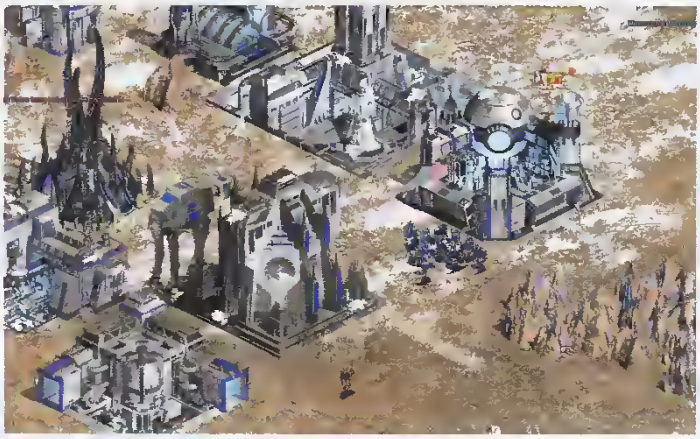
Adresse Internet
www.lucasarts.com/products/battlegrounds/gallery

Après un très décevant Force Commander, LucasArts nous propose son second jeu de stratégie temps réel. Cette fois, ils se sont même adjoint les services d'Ensemble Studios (Age of Empires) pour réaliser leur projet. Bonne ou mauvaise idée ?

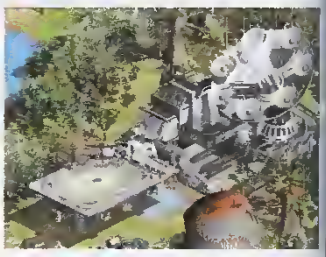
Ceux qui ont lu la preview du mois dernier le savent déjà : graphiquement, Galactic Battlegrounds ne peut en aucun cas rivaliser avec les ténors du moment comme Battle Realms ou Empire Earth, étant donné que le moteur du jeu est celui d'Age of Kings, c'est-à-dire quelque chose déjà vieux de deux ans. LucasArts a selon nous manqué d'ambition en acceptant que leur jeu soit développé avec le moteur d'Age of Empires, surtout lorsque l'on sait qu'Ensemble Studios ont casé leur vieille technologie alors qu'eux-mêmes finalisent leur nouveau moteur 3D qui servira de support à Age of Mythology.

Pourtant, LucasArts avait eu le courage de constater qu'ils n'étaient pas assez compétents pour se lancer seuls dans l'aventure. C'était

Un gros travail a été effectué afin que chaque camp soit de suite identifiable et l'opération est un succès.



■ **PROPORTION TRONQUÉE** Comme on peut le voir, la taille d'un Dark Trooper fait le tiers de la taille d'un AT-AT, un quadripode de plusieurs mètres de haut.



■ **DESIGN SOIGNÉ** On remarque que le détail apporté aux bâtiments est de qualité.

CÔTÉ OBSCUR DE LA FORCE Dans une des campagnes Solo, vous contrôlez Darth Vader... Et il est balaise, le bougre.

tout à leur honneur de s'en remettre à des experts en la matière... Mais cela n'a malheureusement pas totalement porté ses fruits.

Sentiment de déjà-vu

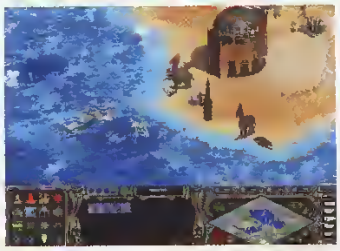
En fait, ce qui distingue Galactic Battlegrounds d'Age of Empires I et II, c'est uniquement le design... La résolution des combats, la collecte des ressources et la construction des bâtiments sont exactement semblables à celles des deux jeux d'Ensemble Studios. On se retrouve donc avec des wookies qu'on envoie cueillir des baies à la place des traditionnels paysans ! Bref, une conversion de ce type porte un nom : ça s'appelle un Mod (même si Rémy n'est pas d'accord !). Mais il faut quand même reconnaître que le travail apporté à la création des unités, des bâtiments et des Améliorations sont de qualité.

L'univers Star Wars : on retrouve un bestiaire et des structures auxquels les films nous avaient habitués.

L'équipe a réalisé un sacré boulot en inventant plein d'unités militaires et de bâtiments que personne n'avait jamais vus. Ainsi, chaque civilisation bénéficie d'une identité bien spécifique, que ce soit au niveau de ses constructions ou de ses habitants. C'est le cas de certaines unités gundans ou wookies entre autres.

Références Star Wars

En ce qui concerne les civilisations disponibles, sachez qu'il sera permis de prendre le contrôle de six factions/races que l'on retrouve dans les quatre films. On y retrouve donc l'Empire confronté à l'Alliance/wookies, mais aussi les naboos et les gundans opposés à la Fédération du commerce et à sa légion de droïdes. Un gros travail a été effectué afin que chaque camp soit immédiatement identifiable et l'opération est un succès. En effet,



TACTIQUE La race aquatique des gundans a un atout sur les cartes constituées d'eau.

il est impossible de confondre les maisons gundans et leur architecture sphérique et haute en couleur avec celles de l'Empire qui érige des bâtiments gris métalliques et menaçants, à l'instar du temple des Sith. Il en va de même pour les personnages qui, contrairement à Age of Empires I et II où ils étaient tous humains, diffèrent ici totalement au niveau de l'apparence. Les unités militaires sont, elles aussi, spécifiques au clan que vous choisissez et l'on retrouvera avec plaisir, les vaisseaux naboo, les X-wing de l'alliance ou encore les chasseurs T.I.E. et les imposants A.T.-A.T. Là, encore une petite déception, si les proportions ont été améliorées par rapport aux versions précédentes, elles restent grotesques, un simple stormtrooper arrivant à la hauteur des genoux d'un quadripode impérial !

Malgré cela, tout a été pensé dans l'optique de rester fidèle à l'univers *Star Wars* : on retrouve un bestiaire et des structures auxquels les films nous avaient habitués. Ainsi, certains bâtiments se voient

DANS LES ARBRES OU PRESQUE Les wookies qui sont censés vivre dans les arbres se contentent ici de vivre dans les plaines. Mais leurs structures gardent un petit quelque chose de primitif et d'arboricole.

CARDE À VOUS ! Le système des quatre formations reste un des meilleurs éléments stratégiques du jeu.

OPINION

LOÏC

Le monde est parfois injuste. LucasArts a tenté de tirer des leçons de ses erreurs en contiant leur second jeu de stratégie à une équipe de développement experte en la matière. Et pourtant, ce qui en résulte est un jeu, non pas médiocre, mais sans grande ambition par rapport à ce qui se fait en ce moment. Alors oui, c'est amusant et c'est Star Wars mais, malgré tout, on reste sur notre faim en se disant que ça aurait pu être bien meilleur.

dotés de caractéristiques qui étaient absentes dans Age of Empires I et II. J'en veux pour preuve les générateurs de boucliers ou d'énergie dont la vocation est de protéger les autres constructions ou de les alimenter en énergie, leur permettant ainsi de fonctionner à plein régime et de produire plus vite. On remarque aussi que, technologie high-tech oblige, le tir à distance prime sur le combat au corps à corps, ainsi, les soldats de base sont tous équipés de fusils laser.

Esprit de créativité

Bref, en plus du travail de conversion qui s'avère appréciable, l'élément pouvant apporter son succès à Galactic Battlegrounds réside dans les campagnes Solo. Il y en a six au total et chacune d'elle vous donnera le contrôle d'une des civilisations. Vous y retrouverez d'ailleurs tous les héros de la saga en passant par Quin Gon Jin, Darth Vador ou Yan Solo et Chewbacca. Même des personnages secondaires comme le général Dodonna sont présents pour renforcer l'ambiance. Et si chaque campagne peut s'entamer sans avoir fini la précédente (contrairement aux missions qui suivent une chronologie), je vous conseille de les faire malgré tout dans l'ordre établi car certains éléments s'entrecroisent et la trame scénaristique vous réservera des surprises. Voilà donc l'élément fort qui donne à Galactic Battlegrounds, une saveur agréable, bien que l'on garde un arrière-goût amer dû à sa technologie vieillotte. ■

- Loïc Claveau

BATAILLE DE HOTH Grâce à la campagne Solo (non pas Han Solo), revivez les évènements forts qui ont fait de Star Wars, une légende pour de nombreuses générations.

DESTIN CROISÉ Presque un siècle de Star Wars concentré en six campagnes.

Spécifications

PROCESSEUR ET MÉMOIRE
- MINIMUM PII-233 MHz & 32 Mo
- RECONNANDÉ PII-266 MHz & 64 Mo
- RECOMMANDÉ PII-400 MHz & 128 Mo

POSSIBILITÉS GRAPHIQUES
- Accélération logicielle ✔
- Direct 3D ✔
- 3dfx ✘
- OpenGL ✘

POSSIBILITÉS SONORES
- EAX (SBLive!) ✘
- Dolby Surround/Digital ✘

POSSIBILITÉS MULTIJOUEUR
- NOMBRE MAXIMUM DE JOUEURS
  PC SEUL 1 - LAN 8 - INTERNET 8
- CD NÉCESSAIRE PAR JOUEUR ✔
- CONNEXION MINIMUM 56 kbps

Le verdict Star Wars : Galactic Battlegrounds

COMPARATIF

BATTLE REALMS
Malgré ses limites évidentes, Battle Realms est la nouvelle référence du genre notamment grâce à son fun !

EMPIRE EARTH
500 000 ans d'histoire qui tiennent sur un seul CD ! Seize époques différentes garantissent la prolongeur du jeu !

COSSACKS : THE ART OF WAR
Un data disk qui s'impose pour les fans comme pour les autres et surtout qui rend le jeu quasiment parfait !

GALACTIC BATTLEGROUNDS
Une conversion d'Age of Kings vers Star Wars. Difficile d'être très enthousiaste vu le niveau de la réalisation.

GRAPHISMES
Galactic Battlegrounds utilise la technologie Age of Kings. Conquerors qui commence vraiment à dater. Les graphismes sont vieillots.
0 5 10 — 12

AUDIO
Chapeau bas pour les voix françaises qui rythment les campagnes Solo. Un vrai travail de pro. Quelques bruitages sympathiques.
0 5 10 — 15

MULTIJOUEUR
La jouabilité est similaire à celle d'Age of Kings avec de nombreux modes de jeux. Cela reste fun mais sans réelle innovation.
0 5 10 — 14

POUR : La qualité des campagnes Solo au niveau du scénario et de sa réalisation. Les références à l'univers *Star Wars*.

CONTRE : Le moteur de jeu. Il ne donne pas l'occasion à Galactic Battlegrounds de trouver sa propre identité : le confinant plutôt au rang de Mod.

EN DEUX MOTS...
L'expérience risque d'être décevante pour ceux qui regardent vers les nouveaux produits tels Warcraft III, Battle Realms ou Empire Earth. Mais pour les nostalgiques...

13/20

"FLASHPOINT EST UN GRAND JEU" - JOYSTICK

Bestseller International : No.1 au Royaume-Uni... No.1 aux Etats-Unis... No.1 en Allemagne... No.1 au Benelux... No.1 en Australie... No.1 en Scandinavie... No.1 en Suisse

TOTALEMENT MIS A JOUR

Dans la ligne de mire :

30 novembre

Operation Flashpoint Gold Edition. Le kit de survie de cet hiver, truffé de nouvelles munitions. Le bestseller original est complètement mis à jour, totalement multijoueurs et contient de nouveaux véhicules, armes et missions. Ce pack destiné aux nouvelles recrues, est aussi complété par :

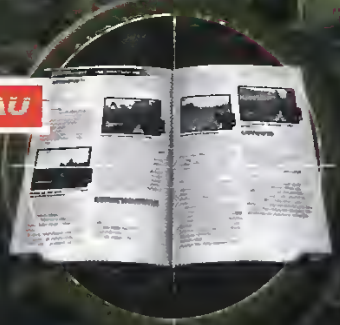
NOUVEAU

RED HAMMER

Red Hammer – la Campagne Soviétique

Une fois la campagne OS terminée, rejoignez la révolution et combattez au côté des forces soviétiques dans 20 missions militaire-communistes.

NOUVEAU



Guide stratégique officiel

(valeur : 9€ / 52,48 F)

Un élément essentiel au kit de survie : 64 pages de conseils tactiques et pratiques pour la version originale et la création de vos propres missions.

PC CD-ROM GOLD EDITION

OPERATION FLASHPOINT GOLD WAR CRISIS

Codemasters GENIUS AT PLAY

Bestseller International

93% 90% 90% 18/20 18/20 18/20

Flashpoint + Red Hammer + Guide stratégique

59 € / 387,01 F

Pour les vétérans d'Operation Flashpoint – à ne pas louper !

Gold ADD-ON contenant toutes les cartouches pour élever votre jeu au rang de l'Edition Gold.

16 € / 104,95 F

PC CD

www.codemasters.com

Bohemia Interactive STUDIO

Codemasters GENIUS AT PLAY

Huitième ciel !

Flight Simulator 2002 | Le renouveau d'une série mythique qui s'envole...

Pour info ■ EDITEUR/DÉV. Microsoft ■ GENRE simulation ■ JOUEUR(S) 1 à 6 ■ PUBLIC tout public ■ PRIX standard : 450 F env. (68,45 €), Pro : 550 F (83,69 €) env.

Tout en chiffres
- 20 ans d'existence
- 12 ou 16 avions
- 2 versions du jeu

Version testée
- gold americaine

Adresse Internet
www.microsoft.com/france/jeux/fs2002/

Peut-on vraiment qualifier Flight Simulator de jeu, tant ce titre dépasse le cadre habituel du jeu vidéo. En vingt ans, passionnés et pros d'aviation civile ont créé une véritable communauté autour de cette série dont la version 2002 marque un vrai renouveau.

Flight Simulator est un phénomène unique et c'est surtout le simulateur et le jeu le plus vendu au monde. Microsoft n'avait sans doute jamais osé espérer un tel succès lors du lancement de son simulateur en 1982. Pour fêter ses vingt ans, la série tait peau neuve : nouveau moteur graphique, nouvelles fonctions et bien sûr un peu plus d'avions. Le résultat est tout simplement superbe. Les sensations de vol et les paysages sont d'une beauté incroyable et comme d'habitude à la limite des performances du PC. Normal, chaque nouvel épisode de Flight Simulator met à genoux les configurations les plus puissantes du moment !

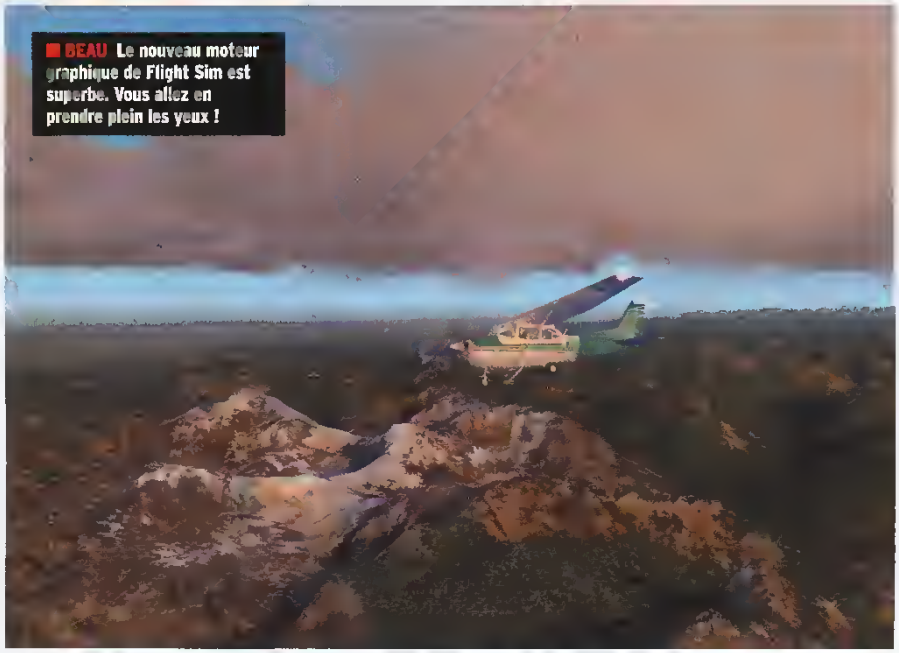
Mais le premier point positif de cette nouvelle édition vient de son ergonomie qui a été entièrement revue : les habitués y trouveront aisément leurs marques mais les autres n'ont pas à s'inquiéter puisque de nombreuses options sont devenues plus simples ; choix d'un appareil, paramètres météo, générateur de pannes et plans de vols qu'on peut dorénavant planifier avant même d'avoir choisi son avion.

Flight Simulator 2002, huitième du nom, prend ainsi le tournant du XXIe siècle, avec un peu de retard sur sa date de sortie, modification de la carte de Manhattan oblige. Microsoft vit assez mal les critiques faites autour de son simulateur depuis les attentats du 11 septembre dernier. Ignorons cette polémique ridicule et voyons ce qu'apporte cette nouvelle mouture.

■ BOEING Voici le 747-400, le plus gros des avions de ligne. Malheureusement, toujours pas d'Airbus en vue dans cette version. Dommage.

Nouveau moteur

La première grosse nouveauté vient d'un moteur graphique 3D qui génère les paysages en temps réel quelle que soit la région. Le relief, le ciel, les nuages et les lumières sont incroyablement bien rendus, les chaînes de montagne sont à tomber ! Au point que certains panoramas comme le Grand Canyon ou encore les Alpes sont proches du photo réalisme. Un soin tout particulier a été apporté aux textures : sable, neige, herbe, eau, etc. Par contre, les villes



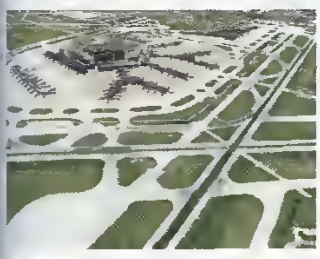
■ BEAU Le nouveau moteur graphique de Flight Sim est superbe. Vous allez en prendre plein les yeux !

■ S SUR 5 L'arrivée des procédures de l'ATC est un réel apport.

s'affichent nettement en deçà des décors naturels. Si ça passe pour les grandes métropoles hérissées de gratte-ciel, les villes historiques comme Paris ou Rome sont décevantes.

En piste !

Mais si les villes non américaines manquent de réalisme ou de précision, les aéroports sont eux bien mieux modélisés et précis. Surtout, on en trouve une quantité incroyable, quels que soient leur taille et le pays que l'on survole. Des plus grosses installations au plus petit aéroclub, tout y est : des terrains en herbe aux hubs tentaculaires des aéroports internationaux. Vous pourrez donc vous amuser à voler aux quatre coins du monde à vue comme aux instruments, ou simplement faire le trajet Melun-Meaux, à vous de choisir. Côté avions, les développeurs se sont là encore défoulés : ils sont d'un réalisme impressionnant. Tous les détails sont présents de l'intérieur du cockpit à l'extrémité de la dérive arrière.



TARMAC Le nombre de terrains référencé dans le jeu est impressionnant !

TOUT-TERRAIN Avec l'arrivée du Cessna Caravan équipé de flotteurs, vous pourrez profiter des joies de l'hydravion.

En vue extérieure, on voit les volets sortir et rentrer, les lumières clignoter et surtout le paysage se refléter sur les carlingues métalliques. L'ajout d'un cockpit virtuel où chaque instrument fonctionne facilite en prime le pilotage. Le rendu d'habitacles très détaillés n'est ainsi plus le privilège de Fly ! 2.

Toujours pas d'Airbus

Comme d'habitude, Flight Sim ne fournit pas un nombre énorme d'avions à piloter. Certes, la version Pro du jeu est mieux lotie que la version standard (voir encadré ci-contre), mais il est vraisemblable que Microsoft table sur les passionnés du genre pour offrir une foule d'appareils à télécharger sur le Net. Les deux vraies nouveautés sont le Boeing 747-400, le plus gros avion commercial du monde et surtout, le Cessna 208 Caravan équipés de flotteurs qui le transforment en hydravion. C'est le plus gros monomoteur du genre. Ainsi équipé cet appareil peut décoller et atterrir sur une piste en dur ou une surface liquide. Autant dire que vous pourrez vous permettre quelques excursions sans vous soucier des aérodromes alentours, ce qui, avouons-le, ouvre de nouveaux horizons. Quant aux sensations liées à un amerrissage ou un décollage sur l'eau, elles sont

Version Pro ou Standard ?

Si Flight Simulator 2002 se décline en version standard, elle est également disponible en version Pro, vendue cent francs plus cher. Que propose-t-elle ? Vole-t-elle mieux que la version standard lorsqu'on la jette en l'air ? Contient-elle plus d'avions ? Réponse ici !

La version Pro aligne 16 avions au lieu de 12 avec entre autres le Cessna 208 Grand Caravan et le Raytheon BE58 Baron. Mais la différence se fait surtout sur deux grosses options supplémentaires. Pour améliorer et perfectionner ses compétences de pilotage, en complément des analyses de vol cette version permet de piloter en Multijoueur avec un instructeur

Elle intègre aussi des logiciels de développement. Le programme 3D Discreet gMax sert à modéliser paysages, objets et appareils. Cette édition de Flight Sim marque en effet un virage vers des modèles conçus avec des outils issus de Cad (le logiciel). L'éditeur Flight Dynamics a quant à lui été revu et sert à modifier l'aspect et les modèles de vol de chaque avion.

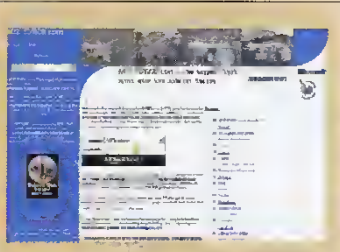
Les deux nouveaux appareils sont le Boeing 747-400, et le Cessna 208 Caravan équipés de flotteurs.

L'autre grosse nouveauté est l'arrivée de procédures ATC, un système radio qui permet de dialoguer avec le contrôle aérien.

L'école des fans

Flight Simulator bénéficie d'un cercle de fanatiques hyperactifs qui multiplient les activités autour de leur jeu favori.

■ Microsoft a toujours rendu les outils de développement de Flight Simulator accessibles à tous les passionnés. Ainsi, une communauté s'est créée autour de la série et de nombreux fans ont contribué au développement et surtout au succès du jeu en proposant de nouveaux avions, des skins, des décors, etc. Tous se retrouvent sur le Net.



■ Mais avec l'arrivée de moteurs graphiques 3D, modéliser des paysages devient une tâche plus complexe. Résultat, on n'en trouve souvent que dans des add-on payants. Par contre il y a beaucoup d'avions et de scenarios sur le Net. Le site msfs2000.com offre des liens vers un maximum de pages sur le sujet.

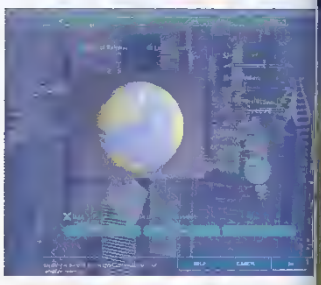
■ La plupart des fichiers sont actuellement conçus pour FS 2000, mais tout est compatible avec la version 2002. Les options Multijoueur de cette édition devraient en prime dynamiser la présence du jeu sur Internet. En attendant, vous pouvez déjà y décrocher un job de pilote pour une compagnie aérienne fictive (www.virtualairline.com).

tout bonnement extraordinaires : gerbes d'eau, remous, ambiance sonore, tout est parfaitement rendu. Bien qu'ils constituent la moitié de la flotte commerciale mondiale, les Airbus ne font toujours pas partie des avions présents dans Flight Sim. Il faut dire que Boeing est partenaire du simulateur et que les Américains sont un peu chauvins...

Air Traffic Control

L'autre grosse nouveauté de Flight Sim 2002, c'est l'arrivée de procédures ATC complètes. ATC signifie *Air Traffic Control*, un système de communications radio qui permet de dialoguer avec le contrôle aérien. L'ATC est surtout très utile lorsque vous utilisez un plan de vol et que vous recourrez ainsi à l'IFR (vol aux instruments), plutôt qu'en VFR (à vue). Les dialogues se déroulent en temps réel et vous les entendez en même temps qu'ils s'affichent sur votre écran. Ainsi, les vrais pilotes ne seront pas dépaysés et les autres pourront quand même comprendre ce qu'il se passe !

Tout se fait de façon très simple en quelques clics. Résultat, Flight Sim y gagne encore en réalisme. Et surtout, vous pourrez ainsi effectuer des vols complets en respectant à la lettre la procédure mise en place par les autorités qui réglementent l'aviation civile. Vous trouverez aussi dans votre appareil un nouvel équipement particulièrement pratique : le GPS. Ce système de positionnement par satellite permet de connaître en permanence votre position exacte. Ce qui simplifie quand même grandement le suivi d'un plan de vol.



■ **SALE TEMPS** Lorsque vous planifiez un vol, vous pouvez aussi paramétrer la météo.

■ **INTERACTIF** Cette nouvelle version de Flight Sim intègre de vrais cockpits virtuels où chaque instrument fonctionne... Comme chez les concurrents en fait !

Limitation de vitesse

Les développeurs de Microsoft mettent un point d'honneur à annoncer que si votre PC est suffisamment puissant pour jouer à Flight Simulator 2000, il le sera pour l'édition 2002. Ils précisent en prime, que cette dernière devrait même mieux tourner... Oui, à condition de réduire considérablement le niveau de détail. Certes, dans ces conditions le jeu tourne bien, mais c'est un peu frustrant, c'est un peu comme si on plafonnait la vitesse des voitures à 120 km/h pendant les 24 Heures du Mans ! Pour profiter donc

MASTER rallye

GO!!!!!!!!

SORTEZ DES SENTIERS BATTUS !

Kilomètres de spéciales dans des paysages splendides mais hostiles... La fatigue, la peur de se perdre, la chaleur, les casses mécaniques, la pression des adversaires, le risque permanent... Tout ce qui fait la difficulté d'un rallye-raid, vous allez le vivre dans Master Rallye, le jeu officiel de l'épreuve de Coupe du Monde organisée avec René Metge.

Avec plus de 20 véhicules des écuries officielles, plus de 30 parcours chronométrés et un moteur physique très avancé, défiez les meilleurs pilotes du monde pour savoir si vous êtes à la hauteur !

PlayStation PlayStation 2 SCHLESSER Aventures Steel Monkeys CLASS 1 Game Product MICROÏDS

MAINTENANT DISPONIBLE !

BFGoodrich bagoo

OPINION

JÉRÔME

Flight Simulator s'est imposé au fil du temps comme la référence en matière de simulateurs de vol civils.
La version 2000 avait un peu déçu les fans, sans parvenir à convaincre un nouveau public. Flight Simulator 2002 fait table rase du passé. Cette version est la meilleure jamais éditée. Elle bénéficie d'un moteur graphique qui frôle parfois le photo-réalisme et l'arrivée des communications ATC donne une nouvelle dimension à la simulation.

JAMAIS PERDU ! L'arrivée du GPS facilite grandement le suivi d'un plan de vol.

POUR TOUS FS 2002 propose des cours de pilotage progressifs pour les débutants.

pleinement de Flight Simulator 2002, il faut un PC suffisamment musclé pour exploiter au maximum les capacités graphiques du moteur de jeu, équipé d'un processeur qui frôle le GHz et d'une carte graphique puissante, voire très puissante.
Par ailleurs le jeu semble mieux tourner sous Windows XP que sous les autres systèmes Microsoft, mais la machine capable de gérer tous les paramètres au maximum sans saccades reste encore à inventer !

Plus ludique

Il n'est bien sûr plus nécessaire de vanter la précision des modèles de vols des différents appareils que l'on retrouve dans Flight Sim, tout comme le réalisme des procédures, le respect des données physiques, le système de plans de vols etc.
De nombreux pilotes ont adopté Flight Simulator pour s'amuser sur PC et MAC, certains aéro-clubs l'utilisent même pour la formation théorique. Mais l'un des points forts de cette édition, c'est que tous y trouveront leurs marques. Les pros comme les pilotes débutants.
Ces derniers sont pris en charge par des instructeurs qui les guideront pas à pas. En quelques heures on peut vraiment commencer à voler sérieusement. Les développeurs ont aussi mis un peu plus l'accent sur le côté ludique de la simulation en proposant des scénarios et des vols touristiques. On pourra ainsi jouer à l'avion taxi pour un milliardaire excentrique qui veut à tout prix regagner son île malgré une météo épouvantable ou encore transporter un groupe de touristes en hydravion pour visiter les montages et les fjords d'Alaska. De quoi satisfaire largement tout le monde ! ■

- Jérôme Bohbot

Spécifications

PROCESSEUR ET MÉMOIRE

MINIMUM (Éco + +)	PII-300 MHz & 64 Mo
RECOMMANDÉ (Éco TEUR)	PIII-750 MHz & 128 Mo
RECOMMANDÉ (Gen4 PC)	P4-1 GHz & 256 Mo

POSSIBILITÉS GRAPHIQUES

Accélération logicielle	✔
Direct 3D	✔
3dfx	✘
OpenGL	✘

POSSIBILITÉS SONORES

EAX (SBLive !)	✘
Dolby Surround/Digital	✘

POSSIBILITÉS MULTIJOUEUR

NOMBRE MAXIMUM DE JOUEURS	PC SEUL 1 - LAN 16 - INTERNET 16
CD NÉCESSAIRE PAR JOUEUR	✔
CONNEXION MINIMUM	56 kbps

Le verdict — Flight Simulator 2002

COMPARATIF

FLIGHT SIMULATOR 2002
La simulation de référence en matière d'aviation civile. Les nouveautés apportent beaucoup au niveau réalisme et prise en main

FLY ! 2
Une alternative à Flight Simulator 2002 moins gourmande en ressources pour votre PC

X-PLANE
Un simulateur austère pour ceux qui trouvent Flight Sim pas assez technique. Graphiquement on est en dessous de tout, mais attention à la partie physique et simulation en béton !

GRAPHISMES
Le nouveau moteur 3D calcule en temps réel le rendu des décors. Le résultat est superbe. Sauf peut être avec les villes non américaines

0 5 10 15 — 17

AUDIO
L'arrivée des procédures radio de l'ATC ajoute une vraie dimension supplémentaire à la bande son du simulateur

0 5 10 15 — 18

MULTIJOUEUR
Ce mode n'est disponible que dans la version pro et ne sert qu'à voler avec un instructeur... C'est déjà beaucoup pour un fan

POUR : La côté ludique et l'accessibilité pour les pilotes débutants grâce à des cours de pilotage

CONTRE : Il faut un PC puissant pour profiter de Flight Simulator 2002 et une imprimante pour sortir le manuel de jeu...

EN DEUX MOTS...
Nouveau moteur graphique, intégration de l'ATC, du GPS, l'édition 2002 de Flight Simulator est la meilleure jamais éditée. Elle va faire des émules !

18/20

."ÇA SENT LE PORC GRILLÉ, COMMANDANT."
."OUI, LIEUTENANT, ÇA SENT LA VICTOIRE."
S.W.I.N.E.
www.swine-online.com // www.fishtank.games.com
fishtank

■ [illegible] Vous traverserez le monde des jouets à deux reprises, voici la version gentille.

Vaisseaux spéciaux

Megarace 3 | Cryo revient dans la course à vitesse grand V.

Pour info ■ EDITEUR **Cryo** ■ DÉVELOPPEUR **Renderware** ■ GENRE **course futuriste** ■ JOUEUR(S) **1** ■ PUBLIC **tout public** ■ PRIX **300 F (44 €) env.**

Amis des petits sacs en papier étanches, bonsoir. Bienvenue dans cette troisième édition de Megarace 3, jeu de course futuriste made in Cryo qui, depuis le début de la saga, étonne par sa qualité graphique et divise par sa jouabilité. Le temps de la réconciliation serait-il venu ?

Dans le domaine des courses futuristes, on trouve plusieurs approches. Il y a les fans de Wipe Out (respect), de Pod (ha, ha) et de Dethkarz (ils sont beaux, grands, forts et intelligents). Je fais personnellement partie de cette dernière catégorie (qu'est-ce que je disais... quoi grosse tête !) et c'est donc à un monument bien ancré dans mon panthéon ludique que s'attaque Cryo.

Premier lancement, premier contact et première déception : Lance Boyle, ce Teignard télévisé qui sévit depuis le début de la série a perdu de sa verve. Que ce soit parce que l'animateur est devenu mauvais ou peut-être parce que Cryo a jugé bon de le doubler, on se fatigue rapidement de ses pathétiques pitreries. Dommage car une bonne partie de l'ambiance reposait sur le personnage.

Plein les yeux

Heureusement, les choses s'arrangent rapidement. Un passage obligé par le tutorial permet de découvrir plusieurs bons points. D'abord, le graphisme. Fini la vidéo précalculée et place à de la véritable 3D avec un résultat impressionnant : la variété et la finesse des textures caressent la pupille, les effets de lumière et des transparences flattent le globe oculaire, l'animation ultra rapide dilate l'iris, bref un festival visuel. Ensuite, le pilotage. Les vaisseaux (Enforcers) sont définis par plusieurs critères (vitesse, accélération, maniabilité, résistance, etc.) qui modifient réellement les sensations de conduite. Il faut apprendre à maîtriser chaque appareil. Enfin, les transformations. Tous les véhicules disposent de trois configurations : attaque, défense et vitesse. Il vous faudra constamment alterner entre celles-ci pour utiliser les bonus d'énergie collectés au mieux selon la situation : turbo, laser ou bouclier.

Une fois votre formation achevée, jeune Enforcer, vous n'êtes pas au bout de vos bonnes surprises. Trois types de jeu sont disponibles.

Tout en chiffres
- 33 circuits
- 12 vaisseaux
- 8 mondes

Version testée
- version test française
- quelques plantages en Multi et des textes non implementés

Adresse Internet
http://megarace3.cryogame.com/

■ **ACCROCHEZ-VOUS** Tubes en intérieur et en extérieur, loopings, virages torsadés, les circuits offrent des sensations fortes.

Spécifications

PROCESSEUR ET MÉMOIRE
- MINIMUM (Éditeur) PII-233 MHz & 64 Mo
- RECOMMANDÉ (Éditeur) PII-400 MHz & 64 Mo
- RECOMMANDÉ (Gen4 PC) P4-1 GHz & 128 Mo

POSSIBILITÉS GRAPHIQUES
- Accélération logicielle ✔
- Direct 3D ✔
- 3dfx ✘
- OpenGL ✘

POSSIBILITÉS SONORES
- EAX (SBLive !) ✔
- Dolby Surround/Digital ✔

POSSIBILITÉS MULTIJOUEUR
- NOMBRE MAXIMUM DE JOUEURS
  PC SEUL 1 - LAN 16 - INTERNET 16
- CD NÉCESSAIRE PAR JOUEUR ✔
- CONNEXION MINIMUM 56 kbps

POUR TOUS LES GOUTS On alterne entre des décors high-tech, psychés et organiques. C'est beau mais... il faut aimer !

Le mode Catastrophe vous propose une série de défis : déverser du désherbant dans un jardin, éliminer un virus informatique, nettoyer les entrailles d'un rat malade (car vos vaisseaux sont miniaturisés) ou même vaincre vos peurs (si, si). L'Arcade vous oppose à 7 concurrents et l'on y découvre de nouveaux bonus utilisables sans avoir à changer de forme (mines, missile paralysant, répulseur, fumigène, invisibilité) qui ajoutent du sel aux courses. Enfin, une fois ce dernier mode terminé, vous débloquez la Carrière, similaire à l'arcade mais sur de nouveaux circuit et avec la possibilité de customiser votre vaisseau.

Dérapage incontrôlé

Voilà, ce n'est pas Bounty mais ça à le goût du paradis sauf que... sauf que de gros défauts plombent le jeu. D'abord les transformations qui s'avèrent finalement peu utiles. Sorti du mode Catastrophe, on fait toutes les courses en position rapide car c'est le meilleur moyen de gagner.

Megarace propose une technique irréprochable mais une jouabilité sous-exploitée.

Ensuite la durée de vie est ridicule : un jour suffit à faire le tour de Megarace 3. Heureusement, l'option Multi sauve la mise. Les différents types de jeu (capture de souris, prise de drapeau, chacun pour soi ou équipe, etc.) se révèlent accrocheurs et l'on profite à fond de l'excellence technique de Megarace 3. Cela ne suffit néanmoins pas à détrôner Dethkarz. ■

- Frédéric Dufresne

LOOSER Lance Boyle a beau grimacer dans tous les sens, il ne nous fait plus rire. Peut-être que la version anglaise est plus drôle.

Le verdict — Megarace 3

COMPARATIF

- **DETHKARZ** Magnifique, rapide, varié, long, une jouabilité excellente. La référence du genre malgré son ancienneté
- **NY RACE** Bien réalisé, rapide et plutôt original avec ses déplacements 3D, sa circulation et ses vastes niveaux
- **MEGARACE 3** Beau et très jouable mais courte et pas toujours bien pensé. Pour les débutants ou les amateurs de Multi.
- **BALLISTICS** Beau, incroyablement rapide mais fort limité et répétitif. Idéal pour se distraire de temps en temps

GRAPHISMES

Même s'il faut une bonne machine, Megarace est vraiment superbe. Textures variées, couleurs éclatantes, design originaux, du tout bon

0 5 10 15 — 17

AUDIO

Les musiques (dans le trip techno) et les bruitages sont pas mal mais les commentaires lassants et répétitifs

0 5 10 — 14

MULTIJOUEUR

De nombreux modes, plein de circuits, de quoi se faire des crasses entre amis. C'est ce qui vaut sa note finale au jeu

0 5 10 — 15

POUR : Graphismes, sensation de vitesse, maniabilité des vaisseaux, variété des modes de jeux et des appareils

CONTRE : Lance Boyle ne fait plus rire, la durée de vie est ridicule en Solo et la « transformation » mal exploitée

EN DEUX MOTS...

Une excellente réalisation mais une jouabilité mal balancée et une durée de vie trop courte. Idéal pour les néophytes ou les amateurs de Multi

14/20

F1 2001

■ ED Electronic Arts ■ DÉV EA Sports
■ GENRE simu de F1 ■ PRIX 350 F (50 €) env.

DANS LE MUR Même une machine de guerre peine à faire tourner F1 2001.

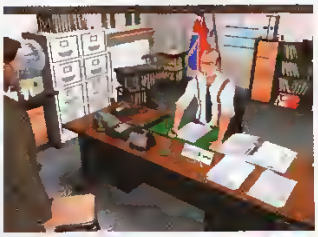
Il ne suffit pas de mettre quatre roues à une licence officielle de la FIA pour faire un bon jeu de Formule 1. Preuve en est faite avec ce F1 2001 si mal programmé qu'un Athlon 1 Ghz-256 Mo avec une Radeon ne parvient pas à le faire tourner autrement qu'en mode slideshow. Si l'on baisse les détails au mini, on gagne certes en fluidité mais pour se rendre compte que la maniabilité est des plus hasardeuses et que, dans quelque domaine que ce soit, ce jeu n'arrive pas à la chaussette du F1 Racing Championship d'Ubi Soft, pourtant plus vieux et vendu moins cher. **A.C.**

07/20

TESTS EXPRESS

Mystery of the Druids

■ ED Funcom ■ DÉVELOPPEUR House of Tales
■ GENRE aventure ■ PRIX 300 F (45 €) env.



CARICATURE Mystery of the Druids n'est qu'un sous-Gabriel Knight.

Ce jeu d'aventure dont on espérait qu'il ranime la flamme d'un genre moribond est une déception. Très laid graphiquement (des personnages en 3D mal animés et mal modélisés dans un univers précalculé), il offre en outre des énigmes bêtes (vous saviez que Scotland Yard n'avait qu'une seule paire de ciseaux ?) dénuées du moindre suspense et des personnages sans intérêt, tous plus désagréables les uns que les autres. Construit comme un Gabriel Knight (on passe d'un personnage masculin à un personnage féminin), il n'arrive à en être qu'une pâle caricature. **R.G.**

08/20

Bandits à 6 heures !

IL-2 Sturmovik | Avis de tempête dans l'univers des combats aériens...

Pour info ■ EDITEUR Ubi Soft ■ DEVELOPPEUR Maddox Games ■ GENRE simulation ■ JOUEUR(S) 1 à 32 ■ PUBLIC 12 ans et + ■ PRIX 300 F (45,58€) env.

Tout en chiffres
- 71 types d'avions
- 32 joueurs en dogfight
- 31 avions pilotables
- 16 joueurs en Coopératif

Version testée
- Pre-gold française
- aucun bug constaté

Adresse Internet
www.il2sturmovik.com

Aucun jeu vidéo n'a traité jusque là de la guerre aérienne à l'Est entre 1941 et 1945. Voilà qui est chose faite. Accrochez-vous à votre joystick, IL-2 Sturmovik nous vient de l'ex-Union Soviétique et a tout du meilleur simulateur de vol et de combat aérien jamais édité...

IL-2 Sturmovik est le nom donné à l'avion le plus fabriqué de la Seconde Guerre mondiale (conçu par Serge Vladimirovitch Ilyouchine, il fut construit à 35 000 exemplaires). Bien que cet appareil serve d'enseigne au jeu, c'est loin d'être le seul que l'on puisse piloter. En effet ses développeurs, dont certains sont d'anciens ingénieurs aéronautiques ou pilotes militaires russes, ont travaillé sur l'ensemble du conflit aérien qui a opposé les forces soviétiques et allemandes sur le Front de l'Est entre 1941 et 1945. Résultat, près de 70 modèles d'avions ont été modélisés dans IL-2 et plus d'une trentaine peut être pilotée au cours des campagnes ou des missions Solo et Multijoueur. La plupart de ces modèles n'a tout simplement jamais été représentée dans aucun simulateur. À l'origine d'IL-2, il y a Oleg Maddox.

■ **RÉALISTE** Chaque avion possède un modèle de vol d'un réalisme et d'une précision encore jamais vus dans ce type de simulateur.

Son postulat de départ est simple : « Il n'existe actuellement pas de simulateurs de vol sur ce sujet, aucun simulateur n'offre un modèle de vol vraiment réaliste pour les avions à hélices pas plus qu'il en existe un seul qui soit destiné aux débutants comme aux passionnés du genre. » Voilà qui est dit. Le jeu est donc très ambitieux. Après trois années de travail, le résultat est au-delà de tout ce que l'on attendait. Car IL-2 est non seulement d'un réalisme incroyable sur le plan de la simulation pure, d'une très grande rigueur historique, mais bénéficie en prime d'une qualité graphique rarement vue. Microsoft peut aller se rhabiller avec Combat Flight Sim...

Ça plane pour moi

IL-2 propose au choix d'entamer une carrière de pilote soviétique ou allemand. En prime, on peut aussi jouer des missions sous l'uniforme

IL2 : le char d'assaut volant !

L'IL2 est un appareil russe qui a sa petite histoire. Pour tout savoir avant de voler avec, jetez donc un coup d'oeil sur cet encadré afin de faire sa connaissance. Le point donc sur ce monstre d'acier qui permis aux Soviétiques de résister aux forces allemandes.

L'avion favori de Staline

L'IL2 fut définit en 1941 par Staline en personne comme « l'élément essentiel pour l'Armée rouge, tout aussi important que l'oxygène et le pain ». Cet avion conçu en 1938 était un appareil d'attaque au sol déployé dans les escadrilles d'appui rapproche (ChAP). Il était fortement blindé, même au niveau du cockpit dont le verre faisait 65 mm d'épaisseur.

Des canons à foison

L'IL-2 était puissamment armé de canons de 20 à 37 mm, de roquettes et de bombes. Dès 1941, il se révéla très efficace contre les blindés. Cette efficacité fut renforcée à partir de 42 grâce à l'utilisation de projectiles à charges creuses. Ses bombes, larguées à une altitude comprise entre 75 et 100 m détruisaient tout sur une surface de 15 m x 75 m

Check your 6 !

Très impressionnés par l'appareil les Allemands le surnommèrent « le boucher » (FLeischer) ou « Gustave en acier » (Eisener Gustav) Cependant, jusqu'en 1942, l'aviation soviétique perdit de nombreux appareils, car il se révélait très vulnérable lors d'une attaque par l'arrière L'avion fut alors modifié et transformé en biplace avec un mitrailleur de queue.

TONNERRE ! Les groupes d'IL-2 étaient envoyés en mission même par gros temps.

RARE De nombreux appareils présents dans IL-2 sont inédits dans un simulateur.

d'un pilote français du groupe « Normandie-Niemen ». Notons que c'est la première fois qu'une escadrille tricolore apparaît dans un tel jeu. Du côté russe, vous pourrez opter pour une carrière sur Sturmovik, donc axée sur l'attaque au sol ou dans la chasse. Quel que soit votre choix, vous pourrez découvrir des appareils jamais vus dans un simulateur, ou très rarement : différents types d'IL-2, de LaGG-3, MiG-3, Yak-1, 3, 7 et 9. L'aviation russe était aussi équipée de 4924 Bell P39 Airacobra fournis par les États-Unis dans le cadre de la loi Prêt-Bail. Cet appareil peu apprécié des pilotes britanniques et américains a été adopté sans réticence par la chasse soviétique. Globalement, en dehors de ce chasseur, la quasi-totalité des appareils de l'Armée rouge est plutôt facile à piloter. Quoique leurs chasseurs furent inférieurs à ceux de la Luftwaffe.

IL-2 est d'un réalisme incroyable sur le plan de la simulation pure, et d'une très grande rigueur historique.

La chasse allemande

Côté allemand, le choix est par contre plus restreint avec six versions du Messerschmitt Bf 109 et deux du Focke Wulf 190. Si vous optez pour les forces de l'Axe, les missions sont donc limitées à l'interception et à des raids de chasseurs bombardiers. Certains modèles de Bf 109 ayant été reconvertis pour ce travail. Quant au FW 190, conçu comme un chasseur pur, il s'est aussi révélé à l'usage très efficace pour l'attaque au sol. Globalement leur maniement est moins aisé que leurs homologues russes. Les Messerschmitt comme les Focke Wulf étaient des avions magnifiques, mais difficiles à piloter. Spécialement le Bf 109 qui est souvent à la limite du départ en vrille dans les combats tournoyants. La carrière de pilote allemand est donc un choix plus difficile, mais il faut aussi avouer que les fanas du genre seront séduits par la nervosité et la maniabilité des appareils de la Luftwaffe.

On s'y croirait !

Dès que l'on prend les commandes d'un avion, le réalisme est immédiatement au rendez-vous. Tout y est : conversations radio en russe ou en allemand (les infos s'affichent en français à l'écran), bruits de contact, du régime moteur, etc. Le comportement de chaque appareil est à ce point fidèle à la réalité, que même au décollage on commence à sentir des différences selon les avions. Les modèles de vol

BIPLACE Sur l'IL-2, on passe du pilote au mitrailleur de queue à tout moment. En réseau, on peut se répartir les rôles.

SAUVE QUI PEUT ! Le moteur graphique est incroyable, même pour les cibles au sol. Les grandes étendues désertiques de la Russie sont aussi vides qu'en réalité !

OPINION

JÉRÔME

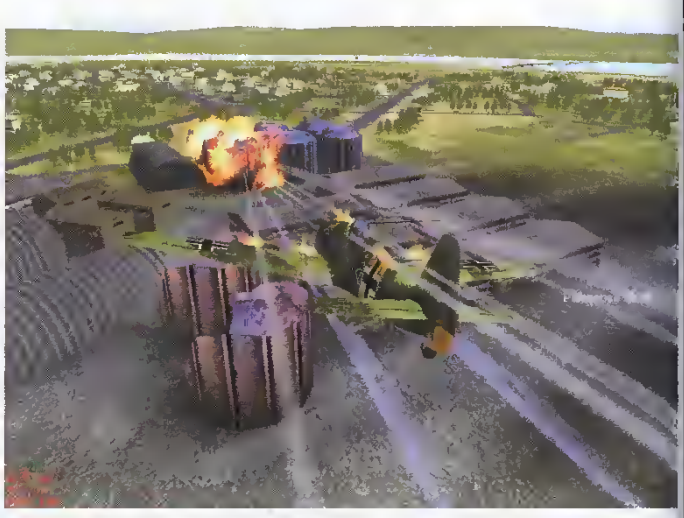
IL-2 est de loin le meilleur simulateur de vol et de combat aérien qu'il m'ait été donné de voir. Il allie un réalisme poussé, une grande rigueur historique et un moteur graphique d'une finesse incroyable. De plus, le thème de la guerre aérienne sur le Front de l'Est est passionnant et n'a jamais été abordé dans un simulateur. En prime, de nombreux avions sont inédits et les modèles de vol offrent des sensations incroyables.

CARTE À tout moment il est possible d'afficher son plan de vol durant une mission.

sont évidemment d'une précision et d'un réalisme jamais vu. Une fois en l'air, on a l'impression de plonger au cœur des récits des as de l'époque.

Y a-t-il un pilote dans l'avion ?

Bien sûr, il est toujours possible d'intervenir sur les paramètres de réalisme du jeu pour faciliter le vol. De même, vous pourrez à tout moment basculer vers le pilotage automatique pour rattraper une situation délicate, comme les décollages et les atterrissages. Dans ce cas, suivre un vol en pilote automatique permet de repérer les vitesses et les altitudes optimales tant pour l'attaque au sol que pour les différentes phases du vol. IL-2 offre ainsi à chacun de trouver le juste niveau de difficulté et allie en permanence l'aspect ludique à la rigueur d'une simulation exceptionnelle.



AVION POLYVALENT Le FW 190 est un très bon chasseur mais se révèle aussi un adversaire redoutable pour les cibles au sol.

La sensation de réalisme est nettement renforcée par la qualité du moteur graphique 3D d'IL-2 où même les véhicules et les soldats au sol sont modélisés et animés. De sorte que lorsque vous attaquez un camion de transport de troupes, vous voyez les soldats s'enfuir en courant ! En l'air les avions sont d'une finesse et d'une précision très poussée. Les effets de lumière, les nuages, les traînées des appareils et les conditions météo sont rendus avec une qualité incroyable. Quant aux éléments terrestres, si le relief et la végétation restent un peu plats, les usines, aérodromes, villes, villages et surtout les véhicules ont été traités avec un soin particulier. Si la finesse de la 3D de ces derniers n'atteint pas toujours celle des avions, le résultat est tout de même franchement bluffant ! ■

- Jérôme Bohbot

MESSERSCNMITT Si les avions russes sont faciles à piloter, il en va tout autrement du Bf 109 qui nécessite un sérieux coup de main pour utiliser le manche !

Spécifications

PROGESSEUR ET MÉMOIRE

MININUM (Éditeur)	PII-400 MHz & 128 Mo
RECONNANOÉ (Éditeur)	PIII-600 MHz & 256 Mo
RECONNANOÉ (Gen4 PC)	PIII-800 MHz & 256 Mo

POSSIBILITÉS GRAPHIQUES

Accélération logicielle	✗
Direct 3D	✓
3dfx	✗
OpenGL	✓

POSSIBILITÉS SONORES

EAX (SBLive !)	✓
Dolby Surround/Digital	✗

POSSIBILITÉS MULTIJOUEUR

NOMBRE MAXINUM DE JOUEURS	PC SEUL 1 - LAN 32 - INTERNET 32
CD NÉCESSAIRE PAR JOUEUR	✓
CONNEXION MINIMUM	56 kbps

Le verdict — IL-2 Sturmovik

COMPARATIF

IL-2 STURMOVIR
Le simulateur de vol et de combat ultime. On n'a jamais fait mieux dans le genre.

B17 FLYING FORTRESS : THE MIGHTY 8TH
Dirigez un bombardier seul ou une escadrille entière de B17 au dessus de l'Europe

COMBAT FLIGHT SIM 2
Microsoft revisite la guerre du Pacifique et met l'accent sur la modélisation des avions

SU-27 FLANKER 2.0
Une simulation pour les pros sur le combat moderne, venue elle aussi d'ex-URSS

GRAPHISMES
Un moteur 3D époustouflant. Avions, cibles au sol, effets de lumière, explosions, nuages sont d'un réalisme saisissant
0 5 10 15 — 17

AUDIO
Les communications en russe comme en allemand vous immergent complètement dans l'ambiance !
0 5 10 15 — 18

MULTIJOUEUR
IL 2 se joue à 16 en coopératif et 32 en dogfight. On peut aussi piloter un Sturmovik à deux (pilote et mitrailleur)
0 5 10 15 — 17

POUR : Le jeu bénéficie d'un réalisme poussé, d'une grande rigueur historique et d'un moteur graphique superbe. Le gameplay est génial !

CONTRE : Sa difficulté extrême le réserve aux archi spécialistes du genre. Vous aurez été prévenus !

EN DEUX MOTS...
IL 2 est le meilleur simulateur de vol et de combat aérien jamais réalisé et le premier qui met en scène l'aviation russe pendant la Seconde Guerre mondiale

18/20

MYTH III

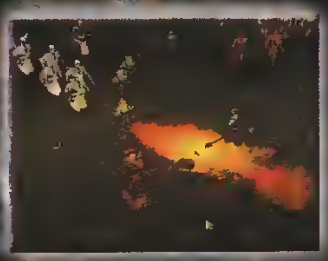
THE WOLF AGE

PC CD-ROM
MYTH III
THE WOLF AGE

PLONGEZ DANS L'UNIVERS MEDIEVAL FANTASTIQUE DE MYTH

ET, AUX COTES DE CONNACHT, BATTEZ-VOUS POUR LA SURVIE ET L'HONNEUR DE L'ESPECE HUMAINE !

Du 1er décembre au 31 décembre, connectez-vous sur le site de **Games Fed** (http://myth.games-fed.com) et participez au grand tirage au sort Myth III... **A gagner** : du matériel PC **MSI**, des jeux **Descartes**, des jeux **Myth III : The Wolf Age**... A vous de jouer !!!



Jeux-concours Games-fed.com : réglement disponible chez Mario Agati – Paris (75) – Pour toute réclamation relative au règlement s'adresser au concours myth III Take 2 Interactive France, 2 allée des Garays Z.A. Les Glaises 91672 Palaiseau Cedex. Myth III et le logo Myth III sont des marques commerciales de Bungie Software. Gathering of Developers et le logo Godgames sont des marques commerciales de Gathering of Developpers, Inc. Take 2 et le logo Take 2 sont des marques de Take 2 Interactive Software Inc. Tous les autres produits et marques sont des marques de leurs propriétaires respectif. © 2001 Take 2 Interactive Software Europe. Tous droits réservés.

La boule à Zorro

L'Ombre de Zorro | Endossez cape et sombrero, prenez épée et faites justice !

Pour info ■ EDITEUR Cryo ■ DÉVELOPPEUR In Utero ■ GENRE action-aventure ■ JOUEUR(S) 1 ■ PUBLIC 8 ans et + ■ PRIX 300 F (45 €) env.

Tout en chiffres
- 700 animations
- 28 décors différents
- 7 niveaux
- 3 niveaux de difficulté

Version testée
- finale française
- aucun bug constaté

Adresse Internet
http://zorro.cryogame.com

Après Jeckyl & Hyde, après Evil Twin, voici que Zorro sort des ateliers d'In Utero. Le cavalier qui surgit hors de la nuit débarque avec ses bottes et son grand chapeau, prêt à en découdre avec les méchants de Californie. Action et aventure au programme, car Zorro, vainqueur, il l'est à chaque fois.

Un judicieux lecteur faisait remarquer au Teignard le mois dernier, sur le ton de la conversation, que le cadrage d'Evil Twin avait été réalisé par un cameraman bourré. Hé bien, je vous annonce solennellement que ledit cameraman n'a toujours pas dessoûlé. Il a même visiblement fait la bringue avec l'équipe chargée de la maniabilité du personnage. Bon, avant que Luc ne me censure en disant que je suis trop méchant, et que les gars d'In Utero commencent à me haïr pour de bon, je mets tout de suite le bémol : ce ne sont que les deux seuls défauts du jeu. Quasiment tout le reste, c'est du bon. Voire du très bon. Donc, histoire de conserver un semblant de sang froid et de rester correct et de ne fâcher personne, je ne parlerai ni de la gestion de la caméra, ni de la maniabilité du personnage, même si ces deux points ont failli avoir raison de ce qui me reste de santé mentale.

Le jeu commence en 1822 et met en scène toutes les figures familières de la série : Don Diego de la Vega, le sergent Garcia,

Les décors hispaniques et la musique omniprésente flamenco font honneur à l'ambiance.

■ **EN PLEINE LUMIÈRE** Le Zorro se sent moins à l'aise en plein jour (remarquez son air penaud). Forcément, il y a moins de coins d'ombre pour se cacher.

■ **À LA POINTE DE L'ÉPÉE** Les combats sont l'élément novateur du jeu. La série de touches à actionner s'avérera de plus en plus difficile au fil des missions.

■ OMBRE DANS LA NUIT Petit jeu : trouver le Zorro qui se cache dans cette capture aux décors très (trop ?) sombres.

■ EN COULEUR Les cinématiques mettent en scène des personnages célèbres.

Don Alejandro, Bernardo, etc. Décors, histoire, personnages, tout est là pour replonger dans la magie de la série. Sauf que cette fois, Zorro : c'est vous. Pour ce qui est de l'ambiance, je dis chapeau

■ L'INTERFACE C'est assez rare pour être signalé. L'interface du jeu est un modèle du genre, on est d'emblée plongé dans l'ambiance.

(justement). La musique et les bruitages valent vraiment le détour (à part les meuglements hébétés des gardes dont l'étendue du vocabulaire laisse perplexe). La qualité des décors plonge d'emblée dans l'univers de Zorro - on s'y croirait -, même si la seule manière de les admirer librement est de passer en mode Subjectif (mode dans lequel on peut tirer au pistolet, mais dans lequel on ne peut se déplacer).

Un cavalier surgit...

Parmi les très bonnes surprises, il y a la façon de résoudre les combats. On peut carrément parler d'innovation : dès que l'on croise un garde de trop près, quatre icônes apparaissent de part et d'autres de l'écran pour s'assembler en son centre, montrant une succession de touches fléchées à reproduire (au pad ou au clavier comme vous le sentez) le plus vite possible. Que vous y parveniez ou non, une mini-séquence de duel à l'épée magnifiquement animée suit pour illustrer le résultat. Et ainsi de suite jusqu'à la résolution du combat. C'est frais, visuel, fun... le genre d'idées à la Max Payne qui fait toujours son effet.

Mais Zorro a bien d'autres atouts à faire valoir, il peut lancer des bombes soporifiques, tirer au pistolet (sans jamais tuer personne : sachez que le Zorro ne tue pas, il assomme - ce qui implique que ses victimes se réveillent toujours quelques secondes après), avancer furtivement pour assommer (tiens, qu'est-ce que je vous disais ?), grimper à l'échelle, se cacher dans l'ombre, avancer suspendu à un fil, etc.

Le jeu comprend sept grands chapitres découpés en missions (espionnage, sauvetage, etc.) avec les classiques boss en fin de niveau, et des cinématiques qui, je dois l'avouer, sont pas mal faites. Bref pour moi, L'Ombre de Zorro c'est un jeu à forte personnalité où le génial côtoie malheureusement le mauvais. On a frôlé l'excellent. ■

- Noël Chanat

Spécifications

PROCESSEUR ET MÉMOIRE

■ MINIMUM (Ex TUR)	P400 MHz & 64 Mo
■ RECOMMANDÉ (Ex TUL)	P400 MHz & 128 Mo
■ RECOMMANDÉ (Gen4 PC)	P500 MHz & 128 Mo

POSSIBILITÉS GRAPHIQUES

■ Accélération logicielle	✔
■ Direct 3D	✔
■ 3dfx	✔
■ OpenGL	✔

POSSIBILITÉS SONORES

■ EAX (SBLive!)	✔
■ Dolby Surround/Digital	✔

POSSIBILITÉS MULTIJOUEUR

■ NOMBRE MAXIMUM DE JOUEURS	
PC SEUL 1 - LAN ✘ - INTERNET ✘	
■ CD NÉCESSAIRE PAR JOUEUR	✔
■ CONNEXION MINIMUM	✘

Le verdict — L'Ombre de Zorro

COMPARATIF

■ MAX PAYNE
Avant qu'il ne se fasse détrôner Max Payne c'est un univers sombre et génial un gameplay sombre et génial Génial !

■ GIANTS
Un drôle de jeu assez hybride qui a récemment été optimisé pour les GeForce 3

■ MESSIAH
Son concept d'angelot qui se trimbale de corps en corps et son univers glauque et futuriste restent une référence

■ L'OMBRE DE ZORRO
Il utera acquis la licence de Zorro pour une période de cinq ans. Espérons que qu'il leur laissera le temps de sortir un autre Zorro avec que des qualités cette fois.

GRAPHISMES
■ Les environnements la cape de Zorro qui est super bien animée les cinématiques sont très bien réalisées également

0 5 10 — 15

AUDIO
■ La musique est très agréable de même que les bruitages Seules certaines voix sont lassantes et répétitives

0 5 10 — 15

MULTIJOUEUR
■ Zorro est un homme solitaire. C'est bien connu d'ailleurs son nom il le signe à la pointe de l'épée d'un Z qui veut dire Zolitaire.

POUR : L'univers bien rendu, les combos des combats La cape de Zorro, les environnements les objectifs variés des missions L'interface

CONTRE : La gestion de la caméra rend fou La maniabilité du Zorro aussi Les sauvegardes sont imposées par des points de passage

EN DEUX MOTS...
L'Ombre de Zorro, doté d'un système de combat novateur, est un bon jeu Il aurait pu être encore meilleur avec une gestion de la caméra et une maniabilité améliorée

14/20

Miracle 2002

■ YOUPI ! Les scènes de jeu sont toujours de la partie. C'est sympathique au début, mais on s'en lasse très vite.

FIFA 2002 | Le football, le vrai, le pur, est de retour sur PC.

Pour info ■ EDITEUR **Electronic Arts** ■ DÉVELOPPEUR **EA Sports** ■ GENRE **simulation de football** ■ JOUEUR(S) **1 à 20** ■ PUBLIC **tout public** ■ PRIX **350 F (54 €) env.**

Tout en chiffres
- plus de 500 equipes
- 75 selections nationales
- 16 championnats representés

Version testée
- version anglaise finale
- aucun bug constaté

Adresse Internet
http://fifa2002.ea.com/

Comme quoi tout arrive : en cette année 2001 où Michael Jackson sort un disque et où Bill Gates fait des OS stables, EA Sports a enfin daigné écouter les joueurs pour que FIFA 2002 fasse oublier les ratages des deux éditions précédentes.

Personne, il est vrai, ne me contredira : les deux précédents FIFA avaient beau être toujours plus jolis, ils étaient aussi toujours moins intéressants. Et comme les joueurs commençaient à déserter le PC pour aller jouer à ISS sur PlayStation, il était temps qu'EA Sports redresse la barre. Et elle était tordue cette barre ! Ciblant le grand public, les FIFA 2000 et 2001 étaient dotés d'un gameplay arcade plus proche du flipper que du foot : on peinait à marquer autrement qu'en volée acrobatique et les matchs de quatre minutes se soldaient par des scores fantaisistes de 11-0.

Tares généalogiques

Bien des choses ont donc été revues, dont les passes qui n'arrivent plus systématiquement à destination comme autrefois. Il faut ainsi viser et doser en utilisant une jauge de puissance : pas assez fort et l'adversaire pourra intercepter. Trop fort en revanche et vous verrez votre équipier tendre la jambe en vain pour saisir une balle qui lui échappera. De ce fait, les sorties sont assez fréquentes et le jeu se fixe plus au milieu de terrain.

FIFA laisse toutefois la part belle à l'attaque. Outre un système de une-deux idéal pour déborder la défense, le jeu dispose d'un système d'appel de balle des plus réussis. Quand vous avez le ballon, vos équipiers prennent ainsi les espaces libres cependant que des

■ RENARD DE SURFACE Thierry Henry n'a pas son pareil pour conclure une action offensive. À votre avis, elle est au fond celle-là ?

Spécifications

PROCESSEUR ET MÉMOIRE
- MINIMUM (Win 98) PII-200 MHz & 64 Mo
- RECOMMANDÉ (Win 98) PII-500 MHz & 128 Mo
- RECOMMANDÉ (Win 98) PII-500 MHz & 128 Mo

POSSIBILITÉS GRAPHIQUES
- Accélération logicielle ✗
- Direct 3D ✓
- 3dfx ✓
- OpenGL ✗

POSSIBILITÉS SONORES
- EAX (SBLive!) ✓
- Dolby Surround/Digital ✓

POSSIBILITÉS MULTIJOUEUR
- NOMBRE MAXIMUM DE JOUEURS PC SEUL 2 - LAN 20 - INTERNET 8
- CD NÉCESSAIRE PAR JOUEUR ✓
- CONNEXION MIMIMUM 56 kbps

HIT Gen4 PC CD-Rom

RISQUES Les tacles et les fautes sont bien mieux gérés qu'avant.

pointillés indiquent le sens de leur course. Dès lors, en ajustant bien ses passes, on peut créer des ouvertures dignes de Zidane.

Suivez les pointillés

Or, l'idéal, quand on peut passer comme Zidane, c'est de pouvoir planter comme Henry. Et là encore, le jeu assure : soumis eux aussi à la barre de puissance, les tirs peuvent désormais être brossés. On peut donc tout à fait tromper le gardien de 30 mètres si la frappe est enveloppée.
Tous ces détails, associés à une intelligence artificielle homogène à tout niveau, rapprochent enfin FIFA d'ISS. En effet, même en mode Amateur, les buts sont rares et les scores crédibles. Enfin, les gestes spectaculaires sont bien plus durs à réaliser.

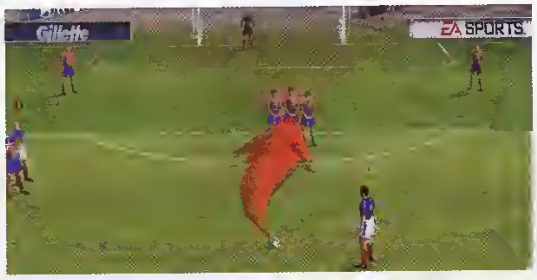
S'il ne fallait noter que le gameplay et l'intérêt, ce FIFA - le meilleur depuis l'édition 99 - mériterait un beau 18. Mais le jeu n'est hélas pas exempt de tout reproche. Premièrement, concernant l'I.A., on déplorera la médiocrité des gardiens sur les tirs brossés lointains et les longues transversales de l'ordinateur lors des attaques ne sont pas toujours très réalistes. Deuxièmement, le graphisme est loin d'exploiter les PC modernes. Certains effets présents sur la version PlayStation 2 (fumigènes) sont absents et on s'étonne de voir le moteur basé sur DirectX 7. On aurait aussi aimé avoir le vrai visage des joueurs, à l'instar de NBA du même éditeur. Enfin, on dispose de peu de stades et la pluie, seul effet météo géré, n'est pas très convaincante.

ISS sur PC ?

Mais on regrettera surtout cette habitude d'EA Sports qui consiste à progresser dans un domaine pour mieux régresser dans un autre.
Si un côté gestion des transferts est en effet venu enrichir le jeu, il est maintenant impossible de faire un tournoi à plusieurs sur le même PC en prenant chacun une équipe.
Par ailleurs, on ne peut pas jouer de phase finale de coupe du Monde. On palliera certes cela en utilisant l'éditeur de compétitions mais lorsqu'on sait qu'EA sortira sans doute un FIFA spécial « Worldcup » dans moins de six mois, on se dit que l'éditeur se fait mesquinement de l'argent sur le dos des joueurs. Ces réserves mises à part, un constat s'impose toutefois : FIFA 2002 est le meilleur jeu de foot jamais sorti sur PC. ■

- Arnaud Cueff

Le jeu dispose maintenant d'un système d'appel de balle des plus réussis.



COUP EURO En maîtrisant bien le brossé, on pourra tout à fait tromper le gardien. Observez la grosse flèche pour aider le joueur.

Le verdict — Fifa 2002

COMPARATIF

FIFA 2002
La nouvelle référence du foot sur PC. Réaliste et intéressant. Après une cuvée précédente décevante pour les fans, ça fait du bien de renouer avec un vrai FIFA.

FIFA 99
Sympa pour les gestes techniques. Le meilleur de la série après FIFA 2002. Les fans étaient restés sur celui-ci après la déception de Fifa 2001. Ce dernier en avait déçu plus d'un.

FIFA 2001
Très mauvais jeu de football mais excellent flipper. À oublier. Cela dit, le grand public l'avait plutôt bien accueilli contrairement aux fans.

GRAPHISMES
Le jeu n'a pas vraiment progressé sur ce point depuis l'édition précédente. C'est très beau mais on pouvait attendre mieux.
0 5 10 15 — 16

AUDIO
Bruitages et commentaires n'ont pas trop évolué. La musique en revanche, fait dans la techno trance bas de gamme.
0 5 10 — 13

MULTIJOUEUR
Des options Multi très complètes pour jouer en réseau mais sur un seul PC c'est un contre un, en match amical seulement.
0 5 10 — 13

POUR : Beaucoup d'améliorations qui vont dans le sens d'un football réaliste. En outre la réalisation globale est une réussite.

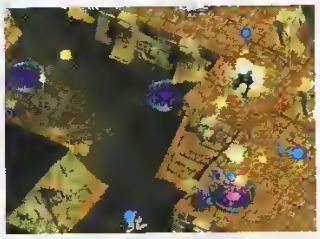
CONTRE : Ça aurait pu être plus beau et la disparition de certaines options Multi sur un même PC retire beaucoup de convivialité au jeu.

EN DEUX MOTS...
Enfin ! FIFA est de nouveau synonyme de jeu de foot de qualité. Gameplay réaliste, jeu intéressant, on frôle la perfection à quelques « EAsporteries » près.

17/20

Zax

■ EDITEUR Jowood ■ DÉVELOPPEUR Jowood
■ GENRE action ■ PRIX 300 F (45 €) env.



MAC GYVER On fabrique soi-même son équipement à l'aide de cristaux.

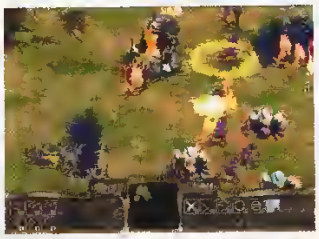
Un jeu d'action (beaucoup)-aventure (un peu) en 3D isométrique dans lequel on incarne un alien chargé de retrouver des cristaux mais évidemment contrarié par des tonnes d'adversaires. Rien de bien neuf à part la possibilité de concevoir des objets. On pense à un Diablo science-fiction dépouillé de sa partie rôle, puis l'on se dit que décidément, la réalisation est bien au dessus du hit de Blizzard. Un jeu sympathique donc, mais qui révélera vite ses limites aux joueurs persévérants. Bon point pour les graphismes, variés et plutôt jolis. L.-S.R.

13/20

TESTS EXPRESS

Primitive Wars

■ ED Arxel Tribe ■ DÉV WizardSoft ■ GENRE stratégie temps réel ■ PRIX 270 F (41 €) env.



EFFICACE Le gameplay est en béton armé : classique mais efficace.

Sous ses airs de jeu qui date (graphiquement notamment), Primitive Wars est en fait plutôt une bonne surprise. Vous pouvez incarner 4 races différentes : elfes, humains, démons et lézards. L'accent est mis sur la qualité des unités qui gagnent de l'expérience et des compétences spéciales de mission en mission. Il y a un éditeur de carte. Le tout est plutôt bien réalisé. Mais bon, face à un Battle Realms ou à un Empire Earth, il ne fait pas le poids. La concurrence est rude, c'est la dure loi du jeu vidéo !

À noter tout de même : la qualité des voix françaises lors des briefings. N.C.

12/20

Un dernier ver ?

Frank Herbert's Dune | Le premier jeu d'aventure dans l'univers de Dune.

Pour info ■ EDITEUR Cryo Interactive ■ DEVELOPPEUR WideScreen Games ■ GENRE action-aventure ■ JOUEUR(S) 1 ■ PUBLIC tout public ■ PRIX 300 F (45 €) env.

Adaptation directe de la mini-série de trois épisodes produite par Sci Fi channel, voici le deuxième jeu d'aventure basé sur l'univers de Dune développé par Cryo Interactive. Infiltration et discrétion au programme !

Tout en chiffres
- 60 personnages
- 10 missions
- 10 armes

Version testée
- finale
- aucun bug constaté

Adresse Internet
www.cryo.fr

Fan de Dune depuis longtemps, il est difficile de décrire le plaisir ressenti lorsque j'ai joué au premier jeu « Dune » de Cryo. J'attendais donc avec impatience de mettre la main sur cette nouvelle version du mythe, bien que la série télévisée se soit révélée assez décevante à mon goût. Malheureusement, une cruelle désillusion était au rendez-vous : la découverte d'un jeu aux superbes graphismes mais au gameplay discutable. Et le plus triste est qu'on remarque que Frank Herbert's Dune est truffé de bonnes idées mais que les trois quarts ont été maltraitées (et il est intolérable de voir une idée souffrir !).

Exemple ? L'utilisation du pouvoir de la « Voix » est clairement sous-exploitée car elle ne se déclenche que lorsque Paul est sur le point de mourir. Autre exemple : vous pouvez vous coller contre certains murs et jeter un coup d'œil pour voir votre ennemi arriver, mais l'ennemi vous repère d'assez loin, ce qui rend cette option inutile.

L'utilisation du pouvoir de la « Voix » est sous-exploitée car elle ne se déclenche que lorsque Paul est sur le point de mourir.

■ **GARDES HARKONNENS** Au cours d'une de vos missions, vous aurez à vous déguiser en soldat Harkonnen pour pénétrer dans un spatioport.

Tempête de sable

Le personnage est aussi censé pouvoir tirer sur l'ennemi dans cette position « coup d'œil », mais une fois sur deux, il vise complètement à côté. Et c'est principalement ce qui cloche dans ce soft... On est censé être en présence d'une jeu d'action-aventure où le combat occupe un rôle important et c'est justement la phase la plus buggée Et la plus désagréable à prendre en main. On nous parle aussi d'une partie infiltration mais celle-ci est quasiment inexistante. Il ne suffit

■ **RÉUNION DE FAMILLE** Dans le sietch, vous pouvez demander conseil à votre mère Jessica et à votre petite sœur Alia.

■ VIE Muad'Dib peut prendre l'eau de la vie de ses ennemis en les tuant avec son Kryss.

■ VISEUR LÉPREUX Le mode Combat du jeu est vraiment mal fichu et bien souvent, le viseur ne va pas là où il le devrait.

pas d'offrir la possibilité de se faufiler parmi les adversaires déguisé et de les éliminer d'un simple clic pour se targuer d'être un jeu d'infiltration... Un peu de suspens, de danger et de stratégie seraient les bienvenue... Surtout après Commandos 2 !

Marchand de sable

On se retrouve donc face à des soldats que l'on tue silencieusement lorsqu'ils sont seuls, ou à plusieurs ennemis que l'on supprime dans le vacarme des coups de feu parce qu'ils font face et qu'il est impossible de les éliminer sans faire de bruit. Il n'y a pas de juste milieu. Et même ça, ce n'est pas bien difficile puisqu'il suffit de jouer avec l'autre défaut majeur du jeu : l'intelligence artificielle. Celle-ci est totalement nulle et se révèle vite lassante tellement les gardes sont prévisibles et facile à berner.

Dune n'est pas dénué de charme puisque les références à l'univers de Frank Herbert sont bien présentes.

D'autre part, il est impossible de sauvegarder en cours de partie, ce qui parfois oblige à recommencer depuis le début. Quel dommage, car d'un autre côté, le jeu n'est pas dénué de charme. Les références à l'univers de Frank Herbert sont bien présentes (on entend même des personnages parler la langue Fremen) dans la description des personnages et leur capacités, les lieux, les événements et les coutumes (en tuant un ennemi avec votre kryss, vous vous accaparez l'eau de sa vie et gagnez des points de vies).

Mais si tout ceci concourt à rendre le jeu un peu plus agréable, cela participe à nous énerver encore plus. Vu son gameplay Frank Herbert's Dune se classe dans le rayon des jeux à éviter. Du gâchis. ■

- Loïc Claveau

■ RÉFÉRENCES DUNESQUE Les véhicules du jeu sont parfaitement fidèles à ceux de la série télévisée. Les fans ne seront pas dépaysés en retrouvant ces moustiques volants !

Spécifications

PROCESSEUR ET MÉMOIRS

■ MINIMUM (Éditeur)	PII-300 MHz & 128 Mo
■ RECOMMANDÉ (Éditeur)	PIII-500 MHz & 128 Mo
■ RECOMMANDÉ (Gen4 PC)	PIII-700 MHz & 128 Mo

POSSIBILITÉS GRAPHIQUES

■ Accélération logicielle	✔
■ Direct 3D	✔
■ 3dfx	✘
■ OpenGL	✘

POSSIBILITÉS SONORES

■ EAX (SBLive!)	✘
■ Dolby Surround/Digital	✘

POSSIBILITÉS MULTIJOUEUR

■ NOMBRE MAXIMUM DE JOUEURS	PC SEUL 1 - LAN ✘ - INTERNET ✘
■ CD NÉCESSAIRE PAR JOUEUR	✔
■ CONNEXION MINIMUM	✘

Le verdict — Frank Herbert's Dune

COMPARATIF

■ **MAX PAYNE**
Max Payne c'est un univers sombre et génial, un gameplay sombre et génial. Ce jeu est... comment dire... sombre et génial !

■ **GIANTS**
Un drôle de jeu assez hybride qui a été optimisé pour les GeForce 3

■ **MESSIAH**
Voici un peu plus d'un an que Messiah est sorti et son concept d'angelot qui se trimballe de corps en corps et son univers restent une référence

■ **FRANK HERBERT'S DUNE**
Un jeu d'aventure action qui n'apporte rien au genre et même en enlève sérieusement. Seul l'univers vaut le coup

GRAPHISMES
■ Rien à dire côté graphismes. Les décors sont beaux, les personnages et les créatures sont bien animés. Surtout le Ver des sables

0 5 10 15 — 17

AUDIO
■ Il n'y a pas une grande ambiance sonore mais les thèmes musicaux sont de qualité et se laissent volontiers écouter

0 5 10 — 14

MULTIJOUEUR
■ Pas de mode Multijoueur pour ce jeu aventure action. Mais on peut toujours regarder la série à plusieurs !

POUR : L'aspect visuel du jeu en général. Il y a aussi une ou deux bonnes idées comme « l'eau de la vie »

CONTRE : Trop d'éléments parlent en défaveur de FH's Dune. Que ce soit le combat, l'I.A., les caméras, la pseudo infiltration et j'en passe

EN DEUX MOTS...
On attendait tellement de Frank Herbert's Dune. Au final, de bonnes idées mais un ensemble gâché. On aurait préféré une phase d'infiltration plus soignée

11/20

Virage dangereux

Rally Championship 2002 | Participez à des courses de rallye de renom.

Pour info ■ ÉDITEUR Ubi Soft ■ DÉVELOPPEUR Warthog ■ GENRE simulation de rallye ■ JOUEUR(S) 1 à 4 ■ PUBLIC tout public ■ PRIX 350 F (53 €) env.

Tout en chiffres
- 36 étapes
- 28 voitures
- 5 modes de jeu

Version testée
- version bêta
- de trop nombreux retours sous Windows

Adresse Internet
http //www rally championship2002 com/

Comme chaque année, l'hiver arrive avec son froid, sa pluie et ses jeux de rallye. Bien décidés à faire oublier Colin McRae 2.0, la référence du genre, un paquet de titres s'aligne ainsi sur le départ, dont ce Rally Championship 2002, qui n'est pas tout à fait un inconnu.

Car Rally Championship 2002 est en fait la suite de... Rally Championship 2000, un jeu qui en son temps en avait remontré à Colin McRae premier du nom, en opposant à l'aspect arcade de ce dernier, un gameplay plus axé sur la simulation pure. C'était il y a deux ans, il y a deux siècles, il y a deux éternités... On ira, où tu voudras quand tu voudras et l'on s'aimera enco... Oui, je sais que le karaoké passe très mal à l'écrit et Joe Dassin n'est pas la bande originale rêvée pour un jeu de rallye. Je reprends donc : c'était il y a deux ans et depuis, un certain Colin McRae 2.0 s'est installé comme nouvelle référence du genre. Alors, avec cette cuvée, la question qui nous obsède tous, vous, moi, la rédaction et même Joe Dassin, c'est de savoir si le bougre va refaire le coup d'il y a deux ans. En a-t-il les moyens ? En a-t-il les tripes ? C'est ce que vous saurez en lisant les prochains paragraphe de : Rally bien qui rally le dernier.

■ **WINTERNIGHT** Les épreuves de nuit sont stressantes à souhait. Heureusement que les phares permettent de faciliter la vue. Attention aux glissades !

Riche comme les rallyovis

Dès la séquence cinématique de début, on a le droit à du bon hard-rock de supermarché et à des vidéos bien pourries dont le minimalisme chromatique sent la panne d'inspiration. Et le menu principal confirme cette bonne impression : sans être aussi laid, il laisse penser que les graphistes avaient d'autres chats à fouetter plutôt que de s'attacher à de tels détails. Des chats fouettés, des graphistes attachés, on commence à se demander dans quel type de jeu on

OPINION

ARNAUD

Il y a un an, je trouvais déjà le graphisme de Colin McRae un peu limite. Or, Rally Championship 2002 ne fait guère mieux de ce côté et dispose d'une modélisation physique moins performante. Ses quelques originalités et sa richesse lui permettent toutefois de sauver sa peau mais pour combien de temps ?

■ **INTERNAT** Les vues internes sont assez réussies mais pas aussi agréables à jouer que la vue capot.

STARTING-BLOCK On n'échappe pas au traditionnel décompte, attention au faux départ puisque le jeu les prend en compte. C'est sans danger sur les courses simples mais plus embêtant en championnat.

est tombé. Rassurez-vous, le reste est plus intéressant.

Le jeu se révèle en effet assez riche puisqu'en plus du mode Championnat et de la Course unique, on pourra prendre part à un mode Arcade avec son bon vieux système de checkpoints ou à un mode Défi qui, vous mettant aux prises avec un autre pilote, vous permettra d'acheter des voitures plus puissantes. Question caisses d'ailleurs, il n'y a pas à se plaindre puisque c'est à 27 modèles que vous accéderez au fil du jeu. Bref, sur le papier, tout semble très bien si l'on excepte le mode Multijoueur qui n'autorise que 4 joueurs via LAN/Internet et ne contient pas de mode Split Screen pour s'éclater à deux sur le même PC. Joe Dassin est déçu, lui qui pensait se mesurer à Michel Delpech...

Rally Baba et les 40 moteurs

Toutefois, ce n'est pas à ses options Multijoueur qu'on juge un jeu de rallye mais plutôt à sa tenue de route ! Hop ! Je clique sur « Course unique » et découvre dans les menus qu'il est possible de régler une foule de détails mécaniques. Ça sent bon la simulation pur jus ça ! Et cette bonne odeur d'huile est confirmée par un mode Reconnaissance qui permet d'enregistrer les instructions que le copilote livrera pendant la course (voir encadré). Ça n'a certes rien d'indispensable mais c'est bien vu question réalisme. Voyons la suite... La suite, c'est évidemment la grille de départ avec le traditionnel décompte. En bon bourrin que je suis, j'écrase l'accélérateur pour partir à bloc et me voit crédité d'un Race Over bien humiliant, m'informant que Rally Championship 2002 gère les faux départs. À ce stade, ça sent plus la simulation. Ça empeste !

Le départ suivant sera le bon. Premier constat : l'impression de vitesse est excellente et si l'on adopte la vue pare-chocs ou capot, on a vraiment l'impression d'être aux commandes d'une fusée ! Deuxième constat : il est enfin possible de faire du hors-piste dans un jeu de rallye. La surface sur laquelle vous pouvez rouler est en effet très large et sans atteindre la liberté d'un Big Red Racing en son temps, Rally Championship 2002 permet de prendre de réelles libertés vis-à-vis

Question physique, Rally Championship 2002 se tient toujours à la limite entre arcade et simulation.

Ô MIROIR Les reflets dans l'eau sont bien sympathiques. Mais ça n'est pas une raison pour piquer une tête !

Briefer son pilote

Avec le mode Reconnaissance, on peut scripter le comportement du copilote.

1. Le signe que vous verrez apparaître durant la course pour vous indiquer une particularité de la chaussée. Flèches de différentes couleurs ou panneau du code de la route : tout est paramétrable

2. Ces bandes roses délimitent l'aire dans laquelle l'avertissement sonore et visuel devra se déclencher. Leurs positions peuvent bien sûr être réglées avec précision.

3. Avec ce menu, vous pouvez justement agrandir ou rétrécir l'aire d'action, en ajouter une mais aussi sauver votre programmation ou la lire pour voir les effets de votre script.

4. Générateur syntaxique : préfixes, liens logiques et suffixes peuvent ainsi se combiner dans de nombreuses variantes pour que la description colle au parcours. Dans la partie supérieure, vous aurez l'opportunité de choisir le symbole visuel qui accompagnera les commentaires.

Spécifications

PROCESSEUR ET MÉMOIRE
- MINIMUM (Ec teur) PII-450 MHz & 64 Mo
- RECOMMANDÉ (Éditeur) PIII-500 MHz & 128 Mo
- RECOMMANDÉ (Gen4 PC) PIII-750 MHz & 128 Mo

POSSIBILITÉS GRAPHIQUES
- Acceleration logicielle ✗
- Direct 3D ✓
- 3dfx ✗
- OpenGL ✗

POSSIBILITÉS SONORES
- EAX (SBLive!) ✗
- Dolby Surround/Digital ✗

POSSIBILITÉS MULTIJOUEUR
- NOMBRE MAXIMUM DE JOUEURS
  PC SEUL 1 - LAN 4 - INTERNET 4
- CD NECESSAIRE PAR JOUEUR ✓
- CONNEXION MINIMUM 56 kbps

DESTRUCTION DERBY La carrosserie se déforme, les roues se perdent mais le pare-brise est en revanche indestructible.

du tracé. Comme il arrive parfois qu'on perde la piste de vue, le jeu remet automatiquement la voiture sur la route, comme c'est l'usage dans les courses d'arcade.

Ça glisssssssse

D'ailleurs, question physique, Rally Championship 2002 se tient toujours à la limite entre arcade et simulation, là où son ancêtre était sans concession : on a par exemple droit à une gestion avancée des dégâts. Si vous ne conduisez pas proprement, votre caisse partira en morceaux jusqu'à devenir une épave difficilement manœuvrable. En revanche, les sensations de conduite sont du côté de l'arcade puisque les voitures glissent un peu trop pour être honnêtes et qu'elles décollent ou se retournent très facilement. Rien de grave car le pilotage demeure agréable mais on est un cran en dessous de Colin McRae 2.0, dont le moteur physique parvenait à nous faire sentir la lourdeur des véhicules de façon plus réaliste.

Le pilotage est agréable mais on est un cran en dessous de Colin McRae 2.0, au niveau du moteur physique.

Mais c'est le graphisme qui s'avère le plus décevant. Sans être hideux, Rally Championship 2002 n'est pas un premier prix de beauté : textures un peu grossières et décors assez pauvres, tout cela ne m'aurait peut-être pas dérangé si je n'avais pas joué à la démo de Rally Trophy auprès duquel Rally Championship 2002 semble accuser un retard qui ne fait pas honneur aux cartes vidéo équipant nos PC de riches. Or, comme le reste du jeu n'est pas sans reproche, je m'interroge avec Joe Dassin sur l'avenir de ce jeu : certes, il propose des aspects qui raviront les fans de rallye mais en s'ouvrant plus à l'arcade, il s'offre à une concurrence bien plus rude qui aura peut-être raison de lui. ■

- Arnaud Cueff

Le verdict — Rally Championship 2002

COMPARATIF

COLIN MCRAE RALLY 2.0 Malgré ses graphismes assez moyens Colin reste encore la référence grâce à son moteur physique d'exception

RALLY CHAMPIONSHIP 2002 Un bon jeu qui mieux réalisé, aurait pu devenir la nouvelle référence du genre.

MASTER RALLYE De l'arcade à fond les ballons et une grande liberté de navigation grâce à la gestion du GPS

PRO RALLY 2001 Une bonne alternative à Colin McRae qui dispose d'une sympathique école de pilotage

GRAPHISMES ■ C'est loin d'être moche mais ce n'est pas à la hauteur de ce que les PC actuels sont capables d'afficher

0 5 10 — 14

AUDIO ■ Les bruitages ne sont pas transcendants et les musiques sont stéréotypées au possible

0 5 10 — 12

MULTIJOUEUR ■ Seulement 4 joueurs même en LAN et pas de split screen voilà qui est bien regrettable.

0 5 10 — 12

POUR : La gestion des dégâts, les différents mode de jeu et la liberté de conduite en font un bon jeu de rallye..

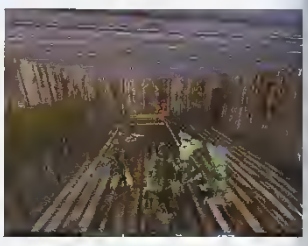
CONTRE : La réalisation très moyenne et le modèle physique un peu fantaisiste gâchent un peu la fête

EN DEUX MOTS... Un très bon jeu de rallye mais qui pèche un peu par son graphisme vieillot et son modèle physique discutable Pour les grands fans de rallye!

15/20

Rogue Spear : Black Torn

■ ÉD Ubi Soft ■ DÉV Red Storm Ent. ■ GENRE action-stratégie ■ PRIX 200 F (30 €) env.



OTAGE, Ô DÉSESPOIR Soyez discret sinon les terros flinguent les otages.

De mystérieux terroristes reproduisent des prises d'otages ayant déjà eu lieu Il n'en faut pas plus pour que le Rainbow six, le groupe d'intervention secret intervienne au cours de dix nouvelles missions. Etrange que Red Storm sorte ce produit stand alone utilisant le moteur de Rogue Spear alors que Ghost Recon (nettement plus réussi) déboule en même temps... Si vous êtes nostalgique des plans, des missions difficiles (mais intéressantes) demandant une stratégie collective nickelle et .. d'un moteur 3D vraiment très daté, alors investissez L.-S.R.

13/20

TESTS EXPRESS

Ballistics

■ ÉDITEUR THQ ■ DÉVELOPPEUR Grin ■ GENRE course ■ PRIX 100 F (15 €) env.

À PLEIN POUMONS Un simulateur de pneumatique, il fallait oser!

Si vous pensiez avoir tout vu dans le genre, révisez votre opinion car Ballistics propose des courses endiablées dans des tunnels high-tech remplis d'obstacles et de bonus On se propulse donc à des vitesses proches des 800 Km/h avec comme seules commandes une accélération, un turbo et la possibilité de pivoter sur la gauche ou la droite. C'est bien réalisé et étonnant, mais tous les circuits se ressemblent beaucoup Du coup, passé la surprise et la découverte de la saisissante impression de vitesse, on se dit que c'est le genre de jeu auquel on joue de temps à autre pour décompresser L.-S.R

13/20

J'aime beaucoup ta télé !
Cette cravate ridicule...
Je n'en ai pas.
Et là, vieux, -8, -5, -3,7... Aïe, ça déchante !
Ah oui, c'est vrai !
Dis-moi, qu'est-ce que tu penses de ma femme ?
Elle est chouette !
Josette !
Haha... tu es bon, John, tu iras loin !
Au fait, c'est toi qui a racheté Hurley Motors ?
Bientôt ton tour, mon vieux, tu vas mordre la poussière !
...Vache !
Car Tycoon
vector.com
fishtank

Miteux ou mythique ?

Myth III The Wolf Age | Pour les tacticiens fâchés avec la gestion des ressources.

Pour info ■ EDITEUR Take 2 Int. ■ DÉV Mumbo Jumbo ■ GENRE stratégie-tactique ■ JOUEUR(S) 1 à 8 ■ PUBLIC déconseillé aux - 16 ans ■ PRIX 300 F (48 €) env.

Tout en chiffres
- 34 unités
- 25 niveaux
- 14 modes Multijoueur

Version testée
- finale américaine
- plantages en quittant le jeu

Adresse Internet
http //myth3 godgames com

Battez trompettes, sonnez tambours ! Pardonnez-moi, l'émotion me submerge. Le doyen d'un genre à part, la stratégie tactique sans gestion de ressources, est de retour après deux longues années. Dommage que l'ancêtre n'en ait pas profité pour corriger ses mauvaises habitudes...

■ **SANG POUR SANG** Les bains de sang de Myth III font honneur à ceux de la série. L'herbe ne reste jamais verte bien longtemps !

Mine de rien, la saga des Myth remonte à 1998, une époque lointaine où Bungie n'appartenait pas encore à Microsoft et développait des jeux pour Mac comme pour PC. Maintenant que Halo et la Xbox retiennent toute leur attention (c'est dire si les pauvres sont tombés bien bas), ce sont des petits nouveaux, Mumbo Jumbo, qui ont vaillamment repris le flambeau de leurs petits bras musclés. Avec un nom pareil, on s'attendait à ce qu'ils nous fassent un Myth version karaoké. Peine perdue : Myth III est très sérieux, si sérieux que l'on peut dire avec un petit pincement au cœur qu'il est bien, hélas, le fils de son père. Comme ses illustres aînés, Myth III propose de diriger des bataillons de soldats, de nains et autres magiciens sans avoir à récolter de ressources. A priori plus accessible, le jeu devient en fait beaucoup plus ardu. Impossible d'envoyer ses troupes au massacre par paquets de douze pendant qu'on prépare la fournée suivante. Là, chaque unité compte cruellement. Le principe est excellent, mais la réalisation accuse quelques graves faiblesses qui n'ont toujours pas été corrigées depuis le tout premier opus.

Depuis Myth : les Seigneurs damnés, le gameplay n'a pas changé !

Tout pareil (en plus beau)

Dès le camp d'entraînement, les mêmes problèmes de caméra ressurgissent. Pas moins de dix touches sont réservées à son maniement. Pour les vieux de la vieille, les anciens réflexes reviennent vite, mais les petits nouveaux vont avoir beaucoup de mal. Comme d'habitude, il faut donc jouer avec la résolution la plus élevée, le 1024 x 768 étant le strict minimum, et utiliser le zoom arrière à fond. Le jeu devient alors magnifique, surtout que le nouveau

■ **VISE L'ORTEIL** Les échelles sont respectées. Face à ce type de géants, mieux vaut fuir lâchement plutôt que de périr honorablement !

Spécifications

PROCESSEUR ET MÉMOIRE
- MINIMUM (Celeron) PIII-450 MHz & 96 Mo
- RECOMMANDÉ (Athlon) PIII-500 MHz & 128 Mo
- RECOMMANDÉ (Gen4 PC) PIII-600 MHz & 256 Mo

POSSIBILITÉS GRAPHIQUES
- Accélération logicielle ✗
- Direct 3D ✓
- 3dfx ✓
- OpenGL ✓

POSSIBILITÉS SONORES
- EAX (SBLive !) ✓
- Dolby Surround/Digital ✓

POSSIBILITÉS MULTIJOUEUR
- NOMBRE MAXIMUM DE JOUEURS
  PC SEUL 1 - LAN 8 - INTERNET 8
- CD NÉCESSAIRE PAR JOUEUR ✓
- CONNEXION MINIMUM 33,6 kbps

BAS FONDS Les archers, les nains et les mages doivent rester à distance puis cesser de tirer dès que le combat tourne à la mêlée.

moteur ne tartine plus les paysages 3D d'hideux sprites 2D, on ets ici en full 3D. Mais là encore, les nouveaux risquent de s'énerver avant de découvrir l'astuce.

En mal comme en bien

Je vous le donne en mille : l'intelligence artificielle n'est toujours pas capable de retenir les formations créées par le joueur. Il faut donc faire avancer ses petits groupes les uns après les autres pour ne pas ruiner leur savante disposition. C'est sûr, ça ralentit un jeu qui n'était déjà pas rapide, les déplacements entre deux combats étant toujours lents, mais il faudra payer ce prix pour défaire l'adversaire comme on l'entend !

Si Myth III n'a absolument pas corrigé ces tares génétiques, il reprend heureusement avec bonheur l'onctueuse recette originale. Les unités sont vraiment complémentaires et les tirs fratricides obligent le joueur à bien disposer ses troupes. Les gros maladroits qui ratent systématiquement leurs sorts ou leurs cocktails Molotov vont encore décimer leurs propres fantassins par pelletées, c'est sûr. Le moteur physique est toujours excellent avec une modélisation exacte de chaque flèche et, dans les grosses mêlées, des membres tranchés qui bondissent par centaines dans les airs avant de dévaler généreusement les pentes dans de superbes taches rouge sang. C'est beau, tellement beau qu'on en oublierait les défauts héréditaires de la série. Défauts qui n'empêcheront pas les fans de bien s'amuser d'ailleurs. De plus, un éditeur de niveaux est téléchargeable sur le Net ! ■

- David Le Roux

Le moteur entièrement en 3D est finalement la seule grosse innovation du jeu.

Le verdict — Myth III The Wolf Age

COMPARATIF

BATTLE REALMS
Des dizaines de nouveautés, une belle 3D, un mode Multi fantastique : bravo !

EMPIRE EARTH
500 000 ans d'histoire en 3D, 16 époques différentes. Un jeu qui a de l'ambition et qui s'en sort bien !

COSSACKS : THE ART OF WAR
Cette extension place Cossacks au même niveau qu'Age of Kings. Il était temps ! Carton assuré en Multijoueur.

MYTH III : THE WOLF AGE
Avec son scénario et sa richesse exceptionnelle, Myth III détrône Ground Control.

GRAPHISMES
Les décors sont trop sombres, mais les éclairages et les textures sont absolument superbes. Même les feuilles des arbres bougent !
0 5 10 15 **17**

AUDIO
Les bruitages installent une ambiance inquiétante, avec des grognements hostiles entre deux chants d'oiseau. Génial !
0 5 10 15 **16**

MULTIJOUEUR
Les 14 modes de jeu ne sont pas tous bons mais ont le mérite d'innover. Mention spéciale pour le Coopératif, qui veut le détour.
0 5 10 15 **16**

POUR : Le gameplay bien rôdé, l'ambiance toujours aussi excellente, le moteur 3D assure, les héros incarnés.

CONTRE : Toujours pareil : caméra rase bitume, formations imposées et un rythme un peu lambin entre deux batailles.

EN DEUX MOTS...
Les fans peuvent foncer, ils ne seront ni déçus ni surpris. Les autres ont intérêt à faire preuve de patience pour bien savourer ce vieux cru.

14/20

Casino Tycoon

■ EDITEUR/DÉVELOPPEUR **Monte Cristo**
■ GENRE **gestion** ■ PRIX **300 F (30 €) env.**

BANOITS MANCHOTS Honnêtement réalisé, Casino Tycoon reste assez terne.

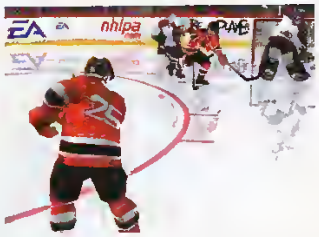
Dans la déferlante des « Tycoon », Casino Tycoon risque d'avoir du mal à se faire une place. Relativement complet au pur niveau gestion, il est assez laid graphiquement. Il souffre également de graves manques. Ainsi, la concurrence n'apparaît qu'à titre indicatif, le jeu est dénué du moindre humour (au contraire de ses concurrents Zoo Tycoon ou Monopoly Tycoon), et l'interface oblige le joueur à des actions très répétitives. Pas de quoi fouetter un chat, ni en bien ni en mal, pas de quoi non plus débourser 300 francs, étant donné la qualité de la concurrence. Un coup presque pour rien. **R.G.**

12/20

TESTS EXPRESS

NHL 2002

■ EDITEUR/DEVELOPPEUR **Electronic Arts**
■ GENRE **sport** ■ PRIX **350 F (53,20 €) env.**



ACTION Les replays impressionnent malgré une caméra mal placée.

Heu attendez, c'est quoi ma macro pour les jeux de sport E.A. ? Ah, la voilà : « Comme à chaque nouvelle édition, on constate de petites améliorations techniques, mais rien de révolutionnaire. Si vous avez la version précédente, passez votre chemin, sinon, jetez-vous dessus » Et ce n'est pas NHL 2002 qui me fera changer d'avis. La seule réelle nouveauté réside dans des cartes que vous gagnez en accomplissant certains exploits et qui vous permettent de booster provisoirement les capacités de vos joueurs. Amusant mais les possesseurs de la version 2001 vivront bien sans. **F.D.**

16/20

Les cochons de guerre

S.W.I.N.E. | Apprenez à faire des civets de lapin ou du boudin de cochon en vous amusant !

Pour info ■ ÉDITEUR Fishtank Interactive ■ DEVELOPPEUR Stormregion ■ GENRE Stratégie tactique ■ JOUEUR(S) 1 à 8 ■ PUBLIC Tout public ■ PRIX 300 F (48 €) env

Tout en chiffres
- 6 000 bruitages et digitalisations
- 20 missions
- 4 modes Multijoueur
- 3 niveaux de difficulté

Version testée
- Beta
- Rares plantages

Adresse Internet
www.swine-online.com

Les cochons ont déclaré la guerre aux lapins. Il va donc falloir choisir son camp dans ce jeu de stratégie dénué de ressources à collecter. Les envahisseurs seront heureux comme des cochons tandis que les rebelles dans l'âme feraient mieux, tout de suite, de détaler comme des lapins...

S.W.I.N.E. est un nouveau venu qui cache bien son jeu. Son titre, tout d'abord, n'est guère approprié puisqu'il n'est pas seulement question de cochons, ici, mais également de lapins. Attention, pas le genre de lapins que nous autres Parisiens pouvons voir dans les reportages animaliers, mais des spécimens redoutables armés jusqu'aux dents. Les pauvres n'ont de toute façon pas le choix puisque le général SteelFang et sa horde de cochons encore plus armés qu'eux viennent d'envahir Carofland, leur riante contrée. Le scénario est bateau, mais les protagonistes, eux, ne le sont pas... du moins en théorie. Dans la pratique, il est bien difficile de distinguer un lapin d'un cochon. Non, ne me regardez pas d'un drôle d'air, on peut être Parisien et avoir assisté une fois dans sa vie à un Salon de l'agriculture : oui, je sais absolument à quoi ressemblent lapins et cochons... Lorsqu'ils ne sont pas dans mon assiette. Simplement, ces charmantes bestioles sont enfermées dans des véhicules dont elles ne sortent que lors des cinématiques. Du coup, le jeu perd énormément d'intérêt et ressemble à n'importe quel titre de stratégie classique en 3D.

Cochons et lapins se mitraillent joyeusement tout au long des vingt missions du jeu.

■ **UN PONT TROP LOIN** Dès que les unités se trouvent à l'étroit, comme sur ce pont, il leur est impossible de manœuvrer. Un vrai tir au lapin...

Lapins et cochons en conserve

Cette petite déception passée, S.W.I.N.E. impressionne par sa réalisation technique. Les textures sont extrêmement détaillées, le moteur physique est superbe et l'animation laisse rêveur. Ah, il faut voir les véhicules crapahuter sur des collines ventrues ou sautiller sous la mitraille pour le croire ! Le souci du détail flatte l'œil et l'ouïe en permanence : en fonction de la hauteur par exemple, les sons sont plus ou moins distincts, le martèlement d'un torrent fait sursauter en rase-mottes, mais reste inaudible en vue d'avion. Évidemment, en plein orage, c'est l'inverse : c'est avec le recul maximum qu'un coup de tonnerre déchire les tympans ! Toutes ces petites touches discrètes rendent le monde de S.W.I.N.E. très vivant et donnent immédiatement envie de jouer. Ça tombe bien, les commandes sont si intuitives que même les novices finiront par utiliser la totalité des raccourcis du clavier avant la fin du tutorial. En pressant deux fois la touche de sélection d'un groupe notamment, la vue se place au-dessus des unités et la caméra les suit automatiquement. C'est tellement simple et bien fichu qu'on se demande pourquoi les autres n'y avaient pas pensé avant.

Malheureusement, les développeurs sont tombés dans l'écueil jeu accessible-jeu simplet. Du coup, il est impossible de définir des formations, ce qui est une tare abominable pour un jeu tactique. Comme les ressources ont été supprimées, tout l'intérêt des parties réside dans la bonne gestion des troupes disponibles. Perdre un tank en début de partie, c'est être condamné à périr immanquablement quelques misérables mètres plus loin. Mais S.W.I.N.E. arrive quand même à surprendre. Les munitions

■ **LE TERRIER** La fonction spéciale des tanks à l'œuvre : ils s'enterrent pour être moins vulnérables. Ouitte à ne plus pouvoir bouger...

Spécifications

PROCESSEUR ET MÉMOIRE
- MINIMUM (Celeron) PII-400 MHz & 128 Mo
- RECOMMANDÉ (Athlon) PIII-500 MHz & 256 Mo
- RECOMMANDÉ (Gen4 PC) PIII-800 MHz & 256 Mo

POSSIBILITÉS GRAPHIQUES
- Accélération logicielle ✗
- Direct 3D ✓
- 3dfx ✗
- OpenGL ✗

POSSIBILITÉS SONORES
- EAX (SBLive !) ✓
- Dolby Surround/Digital ✗

POSSIBILITÉS MULTIJOUEUR
- NOMBRE MAXIMUM DE JOUEURS
  PC SEUL 1 - LAN 8 - INTERNET 8
- CD NÉCESSAIRE PAR JOUEUR ✓
- CONNEXION MINIMUM 33,6 kbps

JEU DANS LE JEU Non, il n'est pas possible de jouer au foot. Même les cages et les bancs sont indestructibles ! En revanche, on peut y affronter l'adversaire et livrer des combats qui n'ont rien de sportifs !

et l'essence s'épuisent très vite et obligent à se réapprovisionner sur les cartes les plus grandes. Comme en plus chaque véhicule peut recevoir trois upgrades à acheter au prix fort après chaque victoire, S.W.I.N.E. est quand même loin de se contenter du minimum syndical.

Rire en groin

Du coup, il faut bien quelques heures pour dénicher les vraies limites de S.W.I.N.E. Le plus gros défaut du jeu, c'est qu'il n'est pas franchement tactique. Le relief, mal pris en compte, ne représente pas non plus un avantage décisif, même pour les unités placées très en hauteur. Pire encore, de graves problèmes de pathfinding surgissent dès que les unités sont un peu à l'étroit. L'autre regret, c'est que les missions se ressemblent trop. Il s'agit de tout raser, ce qui devient agaçant quand une seule unité ennemie est restée planquée dans un recoin de la carte et qu'il faut aller la débusquer pour passer au niveau suivant. Il manque aussi des héros que l'on incarnerait de mission en mission et qui feraient avancer un vrai scénario, comme dans Myth III. Là, les missions se suivent sans queue ni tête et pourraient tout à fait être interverties ! Le reproche vaut aussi pour les cinématiques présentes entre chaque mission qui ne sont hélas que de mini-sketches. Évidemment, la réalisation, l'humour des digitalisations et la customisation des véhicules font brillamment oublier ces tares. Même le mode Multijoueur est assez prenant, les deux camps étant équilibrés. Cela dit, S.W.I.N.E. rate le coche et ne peut clairement pas lutter contre les ténors du genre, Ground Control : Dark Conspiracy en tête. Reste que les débutants devraient beaucoup s'amuser avec. ■

Malgré de très bonnes idées, S.W.I.N.E. n'est franchement pas assez tactique.

- David Le Roux

Le verdict — S.W.I.N.E.

COMPARATIF

BATTLE REALMS
Une belle réalisation des trouvailles un univers oriental bravo !

EMPIRE EARTH
500 000 ans d'histoire en un seul jeu. Seize époques et une réalisation honnête font de ce jeu dantesque une réussite

COSSACKS THE ART OF WAR
Cette extension place Cossacks au même niveau que Age of Kings Carton assure en Multijoueur

STRONGHOLD
Une simulation très réaliste de château fort. Une belle réussite malgré quelques bugs

S.W.I.N.E.
La concurrence est rude !

GRAPHISMES
Les textures détaillées masquent le peu de polygones Les effets climatiques (pluie, nuit) et spéciaux (explosions phares) sont superbes.
0 5 10 15 **16**

AUDIO
Les musiques déjantées sont impeccables Les digitalisations avec les accents français (lapins) et allemands (cochons) sont hilarantes !
0 5 10 15 **16**

MULTIJOUEUR
Peu de cartes disponibles mais quatre modes de jeu pour compenser Impossible de jouer la campagne Solo en mode Coopératif
0 5 10 **14**

POUR : La réalisation technique les animations les digitalisations la gestion du carburant et des munitions

CONTRE : Pas assez tactique grosse configuration conseillée pour les zones urbaines, problèmes de pathfinding

EN DEUX MOTS...
Si S.W.I.N.E. avait géré au mieux les reliefs les formations ainsi que la complémentarité des unités, il s'en serait encore mieux sorti

13/20

Sea Dogs

ÉD Codemasters ■ DÉV Bethesda Softworks
GENRE Action-stratégie ■ PRIX 200 F (35 €) env.

VOGUE LA GALÈRE Seuls intérêts du jeu : la navigation et les combats en mer.

Ce jeu sort près d'un an après la version américaine. C'est une copie conforme du légendaire « Pirates ! » de Microprose à ceci près qu'il est tout en 3D. Vous vivez la vie d'un corsaire au temps des boucaniers, en parcourant la mer à la recherche de la fortune. Malheureusement, Sea Dogs n'est pas captivant et si les combats en mer se révèlent amusants grâce à la gestion de votre navire (canons, équipage), la partie exploration des villes reste, elle, peu passionnante. Bref, on s'ennuie assez rapidement. Mieux vaut attendre Sea Dogs 2 qui devrait arriver bientôt. **L.C.**

11/20

TESTS EXPRESS

Colobot

ÉDITEUR Ubi Soft ■ DÉVELOPPEUR Alsyd
GENRE Aventure ■ PRIX 300 F (45,58 €) env.

CRÉTIN COSMIQUE Colobot atteint un ridicule sans précédent dans l'animation.

La rédaction de *Gen4* tient à remercier chaleureusement les créateurs de cette « chose » à qui elle doit sa meilleure crise de fou rire collectif depuis longtemps. Est-ce le personnage hideux aux mouvements grotesques, la laideur zen des decors, l'imbécillité totale du concept ou l'interface ? Sans doute un peu tout cela à la fois. Décidément, c'est le mois des horreurs (la proximité de Halloween ?). Alsyd est connu pour ses add-ons à Flight Simulator, généralement corrects, mais là, on atteint un tout autre niveau dans la crétinerie et le ridicule. Et en plus, ils vendent ça 300 balles, ils ne manquent pas d'air ! **R.G.**

02/20

L'éther du milieu

Etherlords | Enfin un rival (en 3D !) pour Heroes of Might and Magic.

Pour info ■ EDITEUR Fishtank ■ DEVELOPPEUR Nival Interactive ■ GENRE tactique ■ JOUEUR(S) 1 à 2 ■ PUBLIC tout public ■ PRIX 350 F (53 €) env.

Tout en chiffres
- 282 cartes
- 56 spécialisations
- 55 enchantements
- 15 compétences a 3 niveaux
- 4 factions

Version testée
- bêta test
- plantages constants, incompatibilité avec les derniers drivers nVidia

Adresse Internet
www.etherlords.com

■ **Ô MON CHATÔÔÔÔ** Ce fort est la seule ville que vous puissiez posséder.

■ **JE N'SUIS PAS UN NÉROS...** Ha bah, si, en fait ! Voici la fiche typique d'un héros qui rappelle fortement celle de Heroes III : artefacts, compétences, expérience et... cartes.

Après l'alléchante preview du mois d'octobre qui, je l'espère, ne vous a pas obligés à investir dans un ravissant bavoir fluo, l'heure est venu de confronter le challenger Etherlords au tout puissant Heroes of Might and Magic. Gentlemen, dos à dos je vous prie. Un, deux, trois...

Ce jeu est riche. Je sais, c'est un peu nul comme introduction mais ça tombe bien puisque cela n'en est pas une. Il s'agit en fait d'excuses dont la platitude mesure très exactement l'épaisseur des quatre pauvres pages dont votre serviteur dispose pour vous parler d'Etherlords. Mouais, comme je suis sûr que mes plaintes vous font autant d'effet qu'un lecteur dépressif en fait au Teignard, intéressons-nous plutôt au jeu.

L'univers créé par Nival s'apparente à de l'heroic-fantasy au sens large du terme (depuis les tiques géantes jusqu'aux dragons en passant par des bizarreries bio-mécaniques). Il est régi par les fluctuations d'une source d'énergie : l'éther blanc. Celui-ci se divise en quatre éthers mineurs que chacune des quatre factions (Vitaux, Chaots, Kinets et Synthets), présente sur la planète, maîtrise. En de très rares occasions, lorsque les astres s'alignent, des passages menant au temple du temps, où réside le seigneur de l'éther blanc, s'ouvrent. C'est aujourd'hui le cas et comme à chaque fois, les rois des quatre clans se disputeront la succession de ce trône. À vous de choisir l'une des deux campagnes disponibles et de partir à l'aventure.

Chaque niveau bénéficie d'une introduction scénaristique travaillée et offre des objectifs variés :

■ **T'AS LE LOOK COCO** L'apparence des Synthets s'avère vraiment originale.

À qui le tour

Les affrontements se découpent en phases permettant aux héros d'agir à tour de rôle. Chacun part avec cinq cartes et en reçoit une nouvelle par tour. Pour s'en servir, il faut payer des points d'éther dont la quantité disponible augmente en cours de combat.

PHASE 1
■ Votre réserve d'éther est réapprovisionnée, vos creatures soignées si elles étaient blessées. Vous pouvez invoquer de nouveaux sbires (qui ne peuvent attaquer ce tour-ci) ou lancer des enchantements selon vos points d'éther disponibles, utiliser un artefact et surtout lancer vos troupes à l'assaut du héros adverse. Notez que, sauf pouvoir spécial, une unité qui attaque ne pourra défendre avant le retour à la phase 1 de son propriétaire.

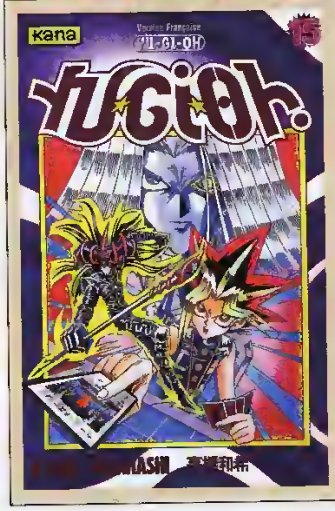
PHASE 2
■ Le héros adverse se defend (remarquez les boucliers au-dessus de ses sbires). C'est lui qui va decider avec quelles créatures il bloquera les vôtres 1 contre 1 ou 5 contre 1, tout est possible. Il peut éventuellement lancer des sorts. Une fois le combat résolu, votre adversaire entame SA phase 1. Précisons que les créatures qu'il a utilisées pour la défense peuvent repartir a l'attaque directement mais se retrouvent alors dans le cas expliqué ci-dessus.

PHASE 3
■ Vous devez bloquer vos assaillants avec vos creatures conservées à dessein. Le chiffre indique qui bloque qui. Si vous contrez un ennemi avec deux monstres, l'ordre est important car l'assaillant tape le premier. Ici, c'est d'abord mon mur de roche (0/10) qui absorbera les 6 points de dégâts infligés par l'Élémentaire de feu (6/5) puis mon Orc (5/3) l'achèvera. Un ordre inverse aurait signifié la mort de l'Orc. Retour à la phase 1.

L'ADDITION ! Voici l'un des magasins où vous achetez des cartes, reste à trouver des runes pour les utiliser.

Yu-gi-ho !

MAGIC EN MANGA Les concepteurs d'Etherlords ne sont pas les premiers à exploiter le filon.



Ce manga de Kazuki Takahashi narre les aventures de Yugi, un jeune collégien qui se voit confier un mystérieux puzzle ancestral par son grand-père. En le recomposant, Yugi éveille en lui une seconde personnalité douée de pouvoirs étranges. Celle-ci joue les anges vengeurs en affrontant ses adversaires dans des jeux anodins, mais dont la sanction pour le perdant est la folie. L'histoire prend un tour nouveau lorsque l'on apprend que d'autres personnes possèdent des items similaires et que le grand-père se fait enlever. Pour le récupérer, Yugi et ses amis doivent participer à un tournoi de Magic & Wizzard, un clone de Magic, l'Assemblée où les cartes sont matérialisées en 3D par un système d'hologramme, un peu comme dans Etherlords. Le trait est original et, même si l'auteur prend parfois des libertés avec les règles de ses jeux, il parvient à ménager un suspense très prenant.

sauvetage de héros, récupération d'artefacts, lieux à découvrir ou tout simplement guerre totale avec un ou plusieurs adversaires. Comme expliqué dans la preview, Etherlords est une synthèse de deux jeux : Magic, l'Assemblée et Heroes of Might and Magic.

Un air de déjà-vu

L'influence de ce dernier se retrouve dans le déroulement principal du jeu. Sur une carte 3D de la région se baladent au tour par tour un ou plusieurs héros que vous avez créés. Chacun apprendra et approfondira des compétences en accumulant de l'expérience au combat. Les éléments figurant sur la mappemonde sont nombreux. Il y a d'abord votre château, siège de pouvoir, dont la chute est synonyme de défaite. On ne peut pas y pénétrer, ni construire de nouvelles dépendances. Par contre, il permet d'élaborer des sorts globaux (15 communs plus 10 par faction) allant de la création d'un héros ou la téléportation, à des dégâts infligés directement à un château adverse. On trouve aussi nombre de mines et jardins produisant des ressources dont il faudra vous

En terme de richesse, Etherlords enfonce allègrement tous ses concurrents.

TACTIQUES DE TIQUES Les créatures de base des Vitaux sont faibles mais se renforcent par leur nombre.

OPINION

FRED

Après avoir passé des heures sur la bêta, j'attendais de pied ferme cette version et j'avoue que je ne suis pas déçu. Au-delà des bugs, il est plaisant de voir que quasiment tous les défauts ont été gommés. Certes, mélanger deux jeux existants n'a rien d'une innovation, mais le faire avec autant de maestria force l'admiration. C'est sublime, incroyablement riche, bien fichu... Impossible d'en décoller.

BURN BABY Lorsque aucune créature ne défend votre héros, il se prend les dégâts de plein fouet.

emparer, des autels conférant de l'expérience ou améliorant une compétence, des monstres, des héros ennemis et, bien sûr, de quoi les combattre : on se retrouve alors dans une arène où les héros s'affrontent selon le principe de Magic.

Un as dans la manche

Pour se battre, vos héros ne disposent pas d'armée, mais de cartes. Ils ont une réserve de 15 emplacements. Attention, il ne s'agit pas du nombre de cartes que vous pouvez sortir en combat (il est infini) mais de la variété maximum que vous pouvez transporter (15 cartes différentes). Outre celles de base (appelées Cantrips et disponibles dès le début en quantité illimitée), il est possible d'acquérir des Communes, des Rares et des Uniques dont le coût en ressources va croissant. Elles fonctionnent comme un arsenal : dans un magasin, vous achèterez l'arme (la carte) et dans l'autre les munitions (les runes). Seul problème, vous ne pouvez transporter qu'un nombre de runes limité à cinq par carte. Afin d'éviter de tomber en rade, vous vous réapprovisionnerez entre les combats dans des échoppes (ventes de runes) ou des roulottes (dons de rune). Évidemment, rien ne vous empêche d'avoir une même carte en plusieurs exemplaires dans votre réserve afin de l'utiliser plus de cinq fois lors d'un combat et surtout d'augmenter la probabilité qu'elle sorte (2 sur 15 si vous l'avez en double), mais cela réduit la variété de votre jeu et donc vos opportunités tactiques. Dernière

PLEIN LES YEUX Le moindre sort déclenche de magnifiques effets visuels. Du jamais vu dans le tour par tour.

LE DUEL Créez votre joueur (spécialisation, compétence), choisissez ses cartes et artéfacts puis affrontez le PC ou un ami en phase combat uniquement.

BANC D'ESSAI COMPARATIF
Jouez-vous seul(e) ou avec astuces ?

sans astuces	avec astuces
COINCÉ	DÉCOINCÉ
J'EN AI MARRE DE CE NIVEAU	OUAH, UN ACCÈS CACHÉ!
AÏE, UN MOT DE PASSE	AH MAIS JE LE CONNAIS!
'RAME CETTE CAISSE	TIENS? UN TURBO!
AÏE, LE BOSS	EXPLOSÉ, LE BOSS
ZUT, J'AI PAS LA CLÉ	LA PORTE EST OUVERTE
TROP DUR CE PERMIS	ÇA ALORS, 'EU SANS FORCER!
PLUS DE MUNITION	AH OUAIS? UNE ARMURERIE, LÀ?
[illegible]	DÉSINTÉGRÉ, LUI
[illegible]	YES! 5 CIRCUITS SHADOW
[illegible]	[illegible]

3615 astuces®

✆ 08 923 50 923

NOUVEAU! PERSONNALISEZ VOTRE MOBILE: LOGO ET SONNERIES JEUX VIDEO!
0899 707 303
www.mobiles.fr 3617 MONMOBILE

ASTUCES, CODES, TIPS, DE 2 000 JEUX
SOLUTIONS COMPLÈTES DE 350 JEUX
JEUX CONSOLES ET PC
MISE À JOUR IMMÉDIATE

Qu'il s'agisse de trouver votre cheminement dans un dédale, d'obtenir facilement des armes avec un simple code, de trouver les clés d'une porte récalcitrante, de connaître les coups qui font mouche ou le code du circuit caché, **astuces®** est à votre service **7j/7, 24h/24**: par minitel - 3615 **astuces** - ou téléphone - 08 923 50 923.

3615 0892 0,34 €/MN 3617: 0,84 €/MN 0899 1,35 € + 0,34 €/MN Astuces est une marque deposée Pixtel

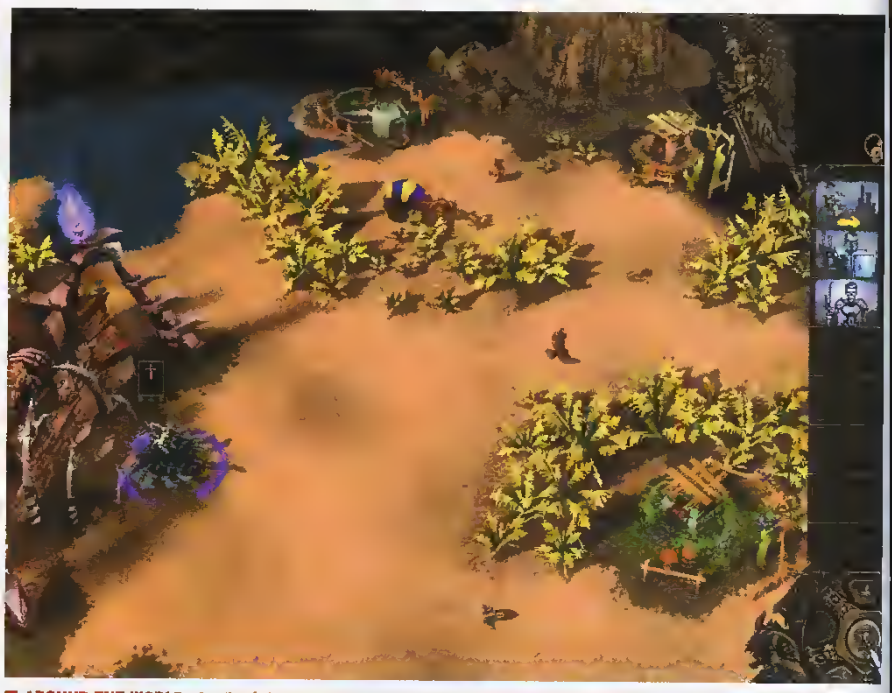
PAS DONNÉ Ce genre de créatures surpuissantes coûtent cher en éther.

précision, lorsque vos cartes spéciales sont épuisées, les cantrip prennent le relais, les héros ne sont jamais démunis, contrairement aux monstres qui disposent d'un paquet limité.

Chacun son style

Sans entrer dans le détail des phases de combat (l'encadré est là pour ça), sachez que vos héros ne s'affrontent que par le biais de ces cartes : invocations de créatures aux capacités très variées (vol, poison, régénération, etc., 75 en tout), sorts d'attaque ou de défense, enchantements améliorant ou affaiblissant les créatures, etc. Les combinaisons sont incroyablement nombreuses car chaque faction dispose d'environ 70 cartes spécifiques et les styles de jeu diffèrent radicalement. Les Chaots volent la vie de leur adversaire et font revivre leurs faibles créatures facilement. Les fragiles Vitaux se renforcent mutuellement par le nombre. Les Kineths enlisent l'adversaire afin d'avoir le temps de sortir leurs monstres puissants, mais coûteux. Les Synthets pratiquent l'attaque éclair, mais au prix de la vie de leurs créatures. Il y en a pour tous les goûts.

Quand je vous disais qu'Etherlords était varié ! Et encore, c'est sans évoquer l'aspect diplomatie ou les modes de jeu (Campagne, Mission, Duel, Multi). Si cette profondeur est sa principale qualité, la simplicité (si, si) est la seconde : il suffit d'un clic droit sur quelque chose pour qu'apparaisse une explication. Autre atout de taille, n'en déplaise à Trip Hawkins en interview dans ce numéro, les somptueux graphismes en 3D, que ce soit sur la carte principale ou lors des combats. Créatures originales et bien animées aux textures incroyablement détaillées, arènes variées et vivantes (orage qui se déclenche, feuilles qui tombent, etc.), effets visuels de toute beauté pour les sorts : un véritable enchantement pour les yeux. « Et nous ? » Geignent vos oreilles jalouses. Rassurez-vous, pas de discrimination : les sons s'avèrent agréables, les musiques renforcent l'ambiance et les voix françaises sont un exemple de professionnalisme.



AROUND THE WORLD Jardin, échoppe, mines, autels, tours, monstres... Les niveaux sont vastes, les décors variés et le monde semble vivant grace à une multitude d'animations. Cela change de Heroes of Might and Magic III.

Les Chaots volent la vie de leur adversaire et font revivre leurs faible créatures facilement.

Certes, tout n'est pas rose, on regrettera notamment de petites faiblesses d'intelligence artificielle lors des combats et surtout l'impossibilité de conserver son héros d'une mission sur l'autre mais cela ne suffit pas à obscurcir le tableau. Etherlords s'affirme comme le tombeur de Heroes of Might and Magic, la nouvelle référence de la gestion-stratégie au tour par tour. ■

- Frédéric Dufresne

Spécifications

PROCESSEUR ET MÉMOIRE
- MINIMUM (Editeur) PIII-266 MHz & 64 Mo
- RECOMMANDÉ (Editeur) PIII-450 MHz & 128 Mo
- RECOMMANDÉ (Gen4 PC) PIII-733 MHz & 128 Mo

POSSIBILITÉS GRAPHIQUES
- Accélération logicielle ✔
- Direct 3D ✔
- 3dfx ✘
- OpenGL ✘

POSSIBILITÉS SONORES
- EAX (SBLive !) ✔
- Dolby Surround/Digital ✔

POSSIBILITÉS MULTIJOUEUR
- NOMBRE MAXIMUM DE JOUEURS PC SEUL 1 - LAN 2 - INTERNET 2
- CD NÉCESSAIRE PAR JOUEUR ✔
- CONNEXION MINIMUM 56 kbps

Le verdict — Etherlords

COMPARATIF

ETHERLORDS
Plus beau, plus varié, plus profond, il enfonce tous ses concurrents.

HEROES OF MIGHT AND MAGIC III
Passionnant et bien pensé mais sa 2D fait vieillotte et il n'offrait pas une telle richesse. Attention, le quatrième épisode est en préparation !

DISCIPLES
Un clone de Heroes III s'axant sur les héros, intéressant, mais manque de variété.

AGE OF WONDERS
Très intéressant notamment au niveau des combats tactiques mais sa réalisation date.

GRAPHISMES
La carte générale est dotée d'une belle 3D fourmillant de détails mais ce sont les phases de combat qui impressionnent le plus.
0 5 10 15 — 18

AUDIO
Les musiques sont belles et les bruitages, bien qu'un peu répétitifs, collent à l'ambiance. Chapeau pour les voix françaises.
0 5 10 15 — 17

MULTIJOUEUR
Seul le mode Duel est implémenté. Un patch prévu pour janvier autorisera des campagnes en coopération (à 2) et un mode Hot Seat.
0 5 10 15 — 14

POUR : Un mélange de genre parfaitement réussi, très accessible tout en offrant une profondeur de jeu hallucinante.

CONTRE : Une I.A. au comportement parfois suicidaire, impossibilité de conserver son héros d'un niveau sur l'autre.

EN DEUX MOTS...
Que ce soit dans le principe, dans la profondeur de jeu ou dans la réalisation, Etherlords redéfinit les critères de la tactique tour par tour.

17/20

ENFIN UN SHOW TÉLÉ OÙ LE DÉRAPAGE EST FORTEMENT RECOMMANDÉ !
MEGA 3 RACE
MR3
NANOTECH DISASTER
HTTP://MEGARACE3-CRYOGAME.COM
EGARACE 3, LE SEUL JEU DE
RSE/SHOOT RÉALISÉ COMME UN
W TÉLÉ !
ROM PC : DISPONIBLE
2 : 2002
environnements différents, 2 circuits
rphing des vaisseaux selon les phases
jeu (mode attaque, vitesse & défense)
entrera fort, le monde de l'infiniment petit
modes de jeux solo & multi-joueurs
Une 3D du plus bel effet,
gnifiques textures, effets de
mières en tout genre... du
au boulot"
GEN4 novembre 2001
cryo
www.cryo.fr

Rage de vaincre

Master Rallye | Prenez part à la célèbre compétition de rallye-raid.

Pour info ■ EDITEUR Microids ■ DÉVELOPPEUR Steel Monkeys ■ GENRE course ■ JOUEUR(S) 1 à 32 ■ PUBLIC tout public ■ PRIX 350 F (50 €) env.

■ PAS DE DÉRAPAGE Le modèle physique ne permet pas de faire des dérapages facilement.

On a beau aimer la cornemuse et Ikea, quand un jeu de rallye propose de remplacer le crachin anglais et le verglas suédois par l'axe Paris-Pékin, on dresse l'oreille. Et qu'est ce qu'on entend ? Des pneus qui crissent et des moteurs qui vrombissent au nom de Master Rallye.

Mettons les choses au clair : ce Master Rallye n'a rien à voir avec le Rally Masters sorti l'an passé si ce n'est son titre d'une folle originalité. Remarquez, les gars de Steel Monkey n'avaient pas trop le choix concernant ce détail puisque leur jeu est basé sur une compétition éponyme. Or, le Master Rallye n'est autre que le Rallye Raid trans-Européen et Asiatique, lui même connu jadis sous le nom de Paris-Pékin. Et Rallye Raid, ça signifie qu'on ne va pas se taper des circuits écossais en solo contre la montre comme dans Colin McRae, mais plutôt qu'on va arpenter la cambrousse en compagnie d'autre concurrents comme dans le Paris-Dakar.

Plusieurs modes de jeu s'offrent lascivement au joueur : outre le Master Rallye, vous pourrez prendre part à une simple course, un trophée ou vous mesurer à un unique concurrent pour gagner sa voiture. Ce dernier mode se révèle d'ailleurs le plus fantaisiste puisqu'il vous mettra aux prises, par exemple, avec un camion de marchand de glaces. Et quoi de mieux qu'une glace quand on sue à grosses gouttes dans un siège baquet, je vous le demande.

Tout en chiffres
- 400 km de circuit
- 42 circuits
- 8 pays

Version testée
- version bêta française
- aucun bug constaté

Adresse Internet
http //mastersteel monkeys com/

Défilé de modes

La conduite s'avère très agréable : malgré une sensation de vitesse un peu faible, un feeling clairement arcade se dégage de l'ensemble qui, s'il ne peut souffrir

■ ICE CREAM RACE Qu'est ce qu'il ne faut pas faire pour avoir une glace parfois : être obligé de courser un camion de chez Haagen Daszt quand même....

Il est possible de se mesurer à un concurrent pour corser le challenge.

■ MAUVAIS DÉPART Quatrième au départ, quatrième à la fin, c'est un peu agaçant.

RÈGLEMENT DE COMPTE C'est encore en Multi que le jeu s'avère le plus amusant.

EAUX TROUBLES Immobile et monolithique, l'eau n'est pas franchement des plus réussies.

la comparaison avec Colin McRae, fait toutefois bien mieux qu'Insane. Les circuits offrent guant à eux des tracés aussi longs que sympathiques : des grosses pentes aux descentes en passant par les ponts, hameaux, sous-bois et autres bosses pour bondir, on n'a pas le loisir de s'ennuyer, d'autant que vous pouvez prendre vos libertés vis-à-vis du tracé et couper les virages à l'envi ou presque.

Tourisme à 200 Km/h

Graphiquement, c'est également assez réussi même si les textures sont parfois un peu floues, la palette de couleurs utilisée offre un visuel réaliste qui met en valeur les circuits et les véhicules joliment modélisés. En revanche, les dégâts des voitures ne sont pas très impressionnants comparés à ceux de Rally Championship 2002 testé ce mois-ci. On regrettera aussi que les plans d'eau n'aient pas été plus soignés, tant au niveau des cascades décoratives que des rivières et fleuves traversés : de bêtes aplats bleus quand on a vu l'eau bump-mappée d'Expandable ou les reflets ondulants de Severance : Blade of Darkness, ça fait tache.

La palette de couleurs utilisée offre un visuel réaliste qui met en valeur les circuits et les véhicules.

LIBERTÉ SURVEILLÉE Ce type de message vous agresse dès que vous sortez un peu trop de l'itinéraire prévu.

Sur terre et dans l'eau

Mais c'est l'intelligence artificielle qui se révèle être le plus gros problème du jeu. Mise en avant par les développeurs comme un point fort du jeu, elle offre, paraît-il, des comportements différents suivant les concurrents. Et je serais tout disposé à le croire si j'avais vu autre chose de mes adversaires que leur pot d'échappement dans les dix secondes suivant le départ. L'ordinateur joue en effet si bien sur cette bêta qu'il est très dur de le battre et, à force d'être dernier, on finit par se lasser. Certes, on peut couper à travers champs pour refaire son retard mais cette liberté est hélas toute relative. Tant qu'il s'agit de couper une courbe, on ne vous dit rien, mais si vous voulez zapper une portion de circuit pour transformer douze virages en une belle ligne droite, ce gros lourd d'ordinateur indique que vous êtes hors-piste et vous remet de suite sur le tracé. Ces défauts ne sont certes pas graves, mais il font simplement de Master Rally un bon jeu là où il aurait pu être excellent s'il avait su assumer pleinement son côté Big Red Racing. Reste qu'en remplaçant l'intelligence artificielle par l'imperfection humaine, le jeu en Multi se montre bien plus amusant. ■

-Arnaud Cueff

Spécifications

PROCESSEUR ET MÉMOIRE

- **MINIMUM** (Entrée) PII-450 MHz & 64 Mo
- **RECOMMANDÉ** (Confort) PIII-600 MHz & 128 Mo
- **RECOMMANDÉ** (Gen4 PC) PIII-750 GHz & 128 Mo

POSSIBILITÉS GRAPHIQUES

- Accélération logicielle ✘
- Direct 3D ✔
- 3dfx ✔
- OpenGL ✘

POSSIBILITÉS SONORES

- EAX (SBLive!) ✘
- Dolby Surround/Digital ✘

POSSIBILITÉS MULTIJOUEUR

- NOMBRE MAXIMUM DE JOUEURS
  PC SEUL 2 - LAN 32 - INTERNET 32
- CD NÉCESSAIRE PAR JOUEUR ✔
- CONNEXION MINIMUM 56 kbps

Le verdict — Master Rallye

COMPARATIF

- **COLIN MCRAE RALLY 2.0**
  En matière de moteur physique Colin reste la référence du genre
- **RALLY MASTERS**
  Beau et fun Rally Masters fut une belle réussite l'année dernière et reste une référence
- **RALLY CHAMPIONSHIP 2002**
  Malgré un graphisme moyen, cette cuvée 2002 est un challenger de poids et propose une réalisation honnête
- **MASTER RALLYE**
  Plus arcade que ses modèles mais aussi plus difficile il garantit donc plus d'action et plus de fun que ses aînés.

GRAPHISMES

Les textures sont un peu floues les couleurs bien choisies la bonne modélisation et le tracé des circuits font le reste

0 5 10 **14**

AUDIO

Bruitages et musiques ne m'ont ni flatté ni agressé l'oreille du mélomane que je suis ce qui est un bon point

0 5 10 **14**

MULTIJOUEUR

A deux sur le même PC ou jusqu'à 32 en réseau c'est franchement plus rigolo que contre l'intelligence artificielle d'un Terminator

0 5 10 15 **16**

POUR : Doté d'une réalisation correcte Master Rallye se montre assez riche côté modes de jeu et hisse la part belle au fun

CONTRE : L'intelligence artificielle est un peu trop baleze pour accrocher le joueur occasionnel et le côté hors pistes est mal assumé

EN DEUX MOTS...

Plus convivial mais moins sérieux que Rally Championship 2002, Master Rallye plaira aux fans du genre et aux hardcore gamers à la recherche d'un challenge

14/20

Double personnalité

Schizm | Pour les explorateurs en herbe férus de mécanismes étranges.

Pour info ■ ÉDITEUR **Microids** ■ DEVELOPPEUR **LK Avalon** ■ GENRE **aventure** ■ JOUEUR(S) **1** ■ PUBLIC **tout public** ■ PRIX **350 F (54 €) env.**

Tout en chiffres
- 2 aventuriers distincts
- 1 version CD-ROM
- 1 version DVD

Version testée
- beta française
- saccades lors des cinématiques

Adresse Internet
www.schizm.lejeu.com

■ **MOTEUR... ACTION !** Les scientifiques du futur sont tout de cuir vêtus et ont la fâcheuse habitude de disparaître en ne laissant que leurs journaux.

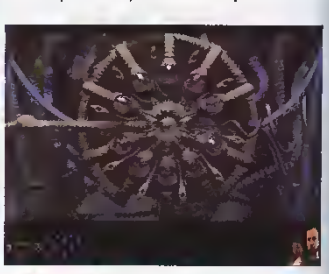
Le monde de Schizm a beau avoir été déserté, il n'en reste pas moins superbe à contempler et à explorer.

Après un Myst III très sympathique bien que classique, voici Schizm, un autre jeu d'aventure à l'ancienne doté, tenez vous bien, d'une véritable innovation. Deux héros pour le prix d'un, ça vous tente ?

Non, Schizm n'est pas le jeu d'aventure qui va enfin proposer des graphismes photo réalistes entièrement en 3D temps réel. Comme dans tous les jeux de cette trempe, Schizm propose d'évoluer par écrans successifs. Entre deux écrans, les déplacements sont illustrés avec des vidéos, ce qui est bien plus joli que les fondus enchaînés, et ce qui permet de se repérer plus facilement. De temps en temps, quelques intermittents du spectacle tout en cuir viennent faire une apparition saccadée pour donner quelques précieux indices juste avant un puzzle terriblement logique. Bref, rien que du classique à première vue. Pourtant, sous ce manque d'ambition apparent, la véritable innovation saute à la gorge du joueur blasé : on ne dirige pas un aventurier esseulé cette fois-ci mais deux !
Oui, deux aventuriers esseulés vu que les pauvres ont été séparés dès le début de l'aventure.

L'avantage de cette situation, c'est qu'il est possible de passer

■ **MYSTIFIÉ** Quelques décors rappellent furieusement la saga des Myst et notamment Riven. C'est beau, surtout que l'eau est animée. Mais l'on reste en terrain connu, Schizm étant clairement une déclinaison de Myst III.



■ **MÉCANIQUE DES TUBES** Il faut trouver par déduction mathématique le bon tuyau.

■ **ATTENTION AU DÉPART** La petite balade en véhicule rustique, un des grands classiques du genre. Belle cinématique !

■ **SOUS INFLUENCE** L'univers de Schizm mêle le rococo aux temples chinois, les atriums romains aux structures aliens... Sacré mélange !

de l'un à l'autre à tout moment. L'idée est que si le joueur bloque devant une énigme, il peut toujours zapper de perso pour continuer l'exploration malgré tout. La coopération entre les deux est malheureusement très limitée alors qu'elle aurait pu constituer un véritable ressort dramatique. En plus, quelques gros malins vont bien réussir à bloquer leurs deux persos simultanément, vu que les énigmes ne sont pas si simples. Il s'agit toujours de faire preuve d'observation, de tâtonner un peu jusqu'à découvrir le principe de fonctionnement d'une machine mais aussi d'évoluer le calepin à la main pour recopier des signes ésotériques qui seront utiles un peu plus loin.

Schizm remporte son pari en proposant un monde onirique dépaysant.

Pas parfaitement huilé

Et même si on coince à certains moments, il faut bien reconnaître qu'on a toujours envie de continuer. La grande réussite de Schizm, c'est d'avoir créé un monde merveilleux que l'on a envie d'explorer et de comprendre. Le coup des scientifiques volatilisés qui ne font plus que quelques apparitions spectrales titillent encore davantage cette fibre exploratrice qui fait tout le charme de ces jeux. Les décors superbes, l'ambiance sonore impeccable avec un positionnement 3D et des bruitages différents pour chaque revêtement, la sensation de danger lointain lié aux disparitions inexpliquées, tout contribue à faciliter l'immersion. Enfin, presque tout...

Il reste en effet quelques défauts d'autant plus agaçants qu'ils ont été corrigés dans d'autres jeux du même genre. Le plus grave concerne la maniabilité. Pour observer le décor à 360 degrés, il faut impérativement laisser le doigt appuyé sur le bouton du mulot alors qu'il aurait été plus logique de diriger simplement le curseur vers la direction souhaitée, comme dans les jeux Cryo (Égypte II, Atlantis III). Un gros défaut vu qu'une bonne moitié de l'intérêt repose sur l'exploration des lieux. La vue au format 16/9, avec deux bandes noires en bas et en haut de l'écran, est également un peu limitée. Enfin, quelques saccades inacceptables pour du précalculé surgissent lors des cinématiques. Ces problèmes gâchent un peu le plaisir mais la beauté des lieux et l'intrigue font malgré tout de Schizm une belle réussite. ■

-David Le Roux

■ **QUELQU'UN A DU FEU ?** Certains passages manquent clairement de lumière et il faudra monter la luminosité !

Spécifications

PROCESSEUR ET MÉMOIRE

■ MINIMUM (Ed tour)	PIII-450 MHz & 64 Mo
■ RECOMMANDÉ (Ed tour)	PIII-450 MHz & 96 Mo
■ RECOMMANDÉ (Gen4 PC)	PIII-500 MHz & 128 Mo

POSSIBILITÉS GRAPHIQUES

■ Accélération logicielle	✔
■ Direct 3D	✔
■ 3dfx	✘
■ OpenGL	✘

POSSIBILITÉS SONORES

■ EAX (SBLive !)	✘
■ Dolby Surround/Digital	✔

POSSIBILITÉS MULTIJOUEUR

■ NOMBRE MAXIMUM DE JOUEURS	PC SEUL 1 - LAN ✘ - INTERNET ✘
■ CD NECESSAIRE PAR JOUEUR	✘
■ CONNEXION MINIMUM	✘

Le verdict — Schizm

COMPARATIF

■ **MYST III : EXILE**
Le meilleur malgré quelques petits problèmes de maniabilité. Une aventure excellente des personnages digitalisés pour rendre le décor moins vide et plusieurs mondes

■ **SCHIZM**
L'univers est superbe et les deux héros différents rehaussent l'intérêt malgré quelques défauts. On ressent bien l'influence de Myst 2

■ **ATLANTIS 3**
Techniquement, c'est le plus abouti. L'aventure est hélas un peu décevante mais il y a Chiara Mastroianni en 3D pour apporter un peu de charme !

GRAPHISMES
■ Les décors sont superbes et bénéficient d'animations (insectes, poissons) mais la vue est limitée à du 16/9 en 640 x 480

0 5 10 15

AUDIO
■ Les musiques sont réussies et les bruitages sont excellents. Le positionnement 3D est vraiment impressionnant par moments !

0 5 10 15 17

MULTIJOUEUR
■ Schizm est un jeu d'aventure qui se savoure en Solo même si avec deux personnages distincts on aurait pu rêver d'un mode Coopératif

POUR : L'univers terriblement accrocheur, l'ambiance sonore est excellente, le scénario dévoile ses arcanes progressivement.

CONTRE : Saccades et les petits problèmes de maniabilité, coopération des deux personnages très ponctuelle. Résolution unique : 640 x 480

EN DEUX MOTS...
La petite innovation de Schizm aurait pu être mieux exploitée. Reste une superbe aventure, très classique mais malgré tout captivante

14/20

Eau, la belle bleue

Silent Hunter II | Le sous-marin du film Das Boot sur vos écrans... d'ordinateur.

Pour info ■ ÉDITEUR Ubi Soft ■ DÉVELOPPEUR Ultimation ■ GENRE simulation ■ JOUEUR(S) 1 ■ PUBLIC tout public ■ PRIX 300 F (45,58 €) env.

Tout en chiffres
- 30 missions
- 8 interviews avec un vétéran

Version testée
- pre-Gold française
- aucun bug constaté

Adresse Internet
www.silenthunterII.com

Les simulations de sous-marins de la Seconde Guerre mondiale sont parmi les plus intenses à jouer (si, si !) : pas trop techniques, dépouillés d'écrans sophistiqués, ils offrent des sensations pures et des engagements dans lesquels on est alternativement chasseur et gibier.

Les plus anciens d'entre vous se souviennent certainement du premier Silent Hunter. À bord de sous-marins américains, il proposait de traquer les bateaux japonais dans le Pacifique pendant la Seconde Guerre mondiale. Cette seconde édition nous entraîne cette fois sur d'autres théâtres d'opérations aux commandes de toute la gamme des sous-marins allemands construits à la même époque. Mener la vie d'un « Loup gris » dans l'Atlantique, puis dans d'autres mers, entre 1939 et 1945 n'est pas une sinécure !

Au début, tout se passe à peu près correctement. Les navires de commerce britanniques naviguent le plus souvent sans escorte et même avec un petit sous-marin côtier du type II, on arrive à coincer quelques cargos et parfois à accrocher un bâtiment de guerre que le hasard dispose au bon azimut. Après quelques missions, on se voit confier un sous-marin plus moderne, le célèbre type VII, qui allie vitesse, profondeur de plongée et un armement suffisant pour s'attaquer avec succès aux navires marchands alliés souvent organisés en convois. La meilleure technique consiste à attaquer de nuit au clair de lune en surface : de manière poétique donc.

En effet, avant 1941 les navires de protection alliés, destroyers et patrouilleurs de tous poils, ne disposent comme seul moyen de détection que de l'ASDIC. Derrière ce nom barbare se cache un système de détection des sous-marins en plongée grâce à l'envoi d'ultrasons. Ensuite, l'apparition des radars permettant de distinguer le kiosque d'un sous-marin en surface compliquera sérieusement la tâche des sous-mariniers allemands.

Au début de la guerre donc, rien de plus efficace que de se fondre dans un convoi la nuit. On peut alors expédier un grand nombre de bateaux par le fond avant d'être détecté et on a encore le temps de s'enfuir en plongée. Pendant ces missions, on se sent presque invulnérable et on regrette de ne pas disposer d'un plus grand nombre de torpilles par croisière !

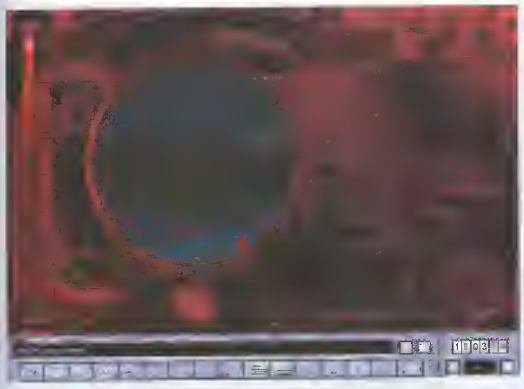
■ **TIR À VUE** Les torpilles peuvent être tirées en réglage automatique ou manuel. Bonjour les calculs ! Le tir manuel est incontestablement réservé aux experts !

Placez-vous dans la peau d'Erich Topp qui effectua 17 patrouilles de guerre et surtout... survécut !

Tout se complique...

Avec l'apparition du radar et l'accentuation de la lutte sous-marine menée par l'aviation, tout se complique... Même avec un sous-marin de la dernière génération. Silent Hunter II retrace très bien cette évolution. En plus des missions de destruction des cargos alliés, un grand nombre de missions spéciales basées sur des faits historiques sont proposées au joueur comme celle qui entraîna le U.47 de Gunther Prien en plein cœur de la base de la Royal Navy à Scapa Flow en Écosse. Tout d'abord, il faut berner les

■ **TROIS VICTIMES** Le destroyer est parti avec les survivants, il est temps de monter achever les bâtiments en surface.



■ **EN PLONGÉE** La lumière rouge permet à l'équipage de distinguer le jour de la nuit... Question de ne pas perdre ses repères.

■ **DANGEREUX MOUSTIQUES** Mieux vaut éviter de se faire repérer en surface par un avion, néanmoins le canon antiaérien permet d'abattre l'intrus.

navires qui patrouillent à l'entrée de la base, ensuite il faut tenir compte du peu de profondeur qui empêchera toute tentative de fuite en cas de repérage par l'ennemi et enfin il faut rester une bonne heure dans la base navale afin de recharger les tubes et d'envoyer suffisamment de bateaux par le fond pour obtenir un score intéressant. Dans la réalité, Prien réussit à couler un cuirassé : le Royal Oak. Ferez-vous aussi bien ? Si c'est le cas, une haute récompense vous attend.

La dualité magique chasseur-chassé donne un piment inégalé aux simulations sous-marines.

L'ivresse des profondeurs

Heureusement, la difficulté est paramétrable et il est possible de jouer quelques missions historiques pour se mettre « dans le bain »... Ensuite, la campagne vous placera dans la peau de Erich Topp, un des as des sous-marins de l'époque dont le bâtiment s'orne d'un diable rouge. On trouve d'ailleurs des interviews données par le vieux guerrier en plus d'une visite virtuelle d'un sous-marin dans la partie « culturelle » qui accompagne le jeu.

Il est temps d'aborder la vraie question, la seule, la vraie : les sensations sont-elles au rendez-vous ? La réponse est oui. Sur le même thème, Aces of the Deep sorti en 1994 apportait déjà une excitation similaire. Silent Hunter II apporte heureusement quelques améliorations, comme différentes vues sous-marines de la torpille et des cibles, et un panorama complet des bateaux et sous-marins de l'époque. Mais il faut avouer qu'on n'est pas plus pris par l'action que dans Silent Service, l'ancêtre. La raison tient à l'ergonomie qui aurait pu être plus intuitive et à la qualité des effets spéciaux. Même quand on est grenadé par un navire de surface, on n'a pas très peur et on est souvent surpris d'être coulé. Un bon jeu de sous-marin fait entendre les craquements de la coque, joue avec les lumières, fait trembler sous l'impact de l'ASDIC ou du Sonar. Et même si on retrouve ces éléments en partie ici, ils sont trop peu mis en avant. Le gros apport de Silent Hunter II se situe à un autre niveau : dès que Destroyer Command sera disponible, il sera possible de jouer à seize en réseau avec un nombre de sous-marins et de destroyers à la discrétion des joueurs.
C'est cette nouvelle expérience que nous apporte cette simulation intéressante mais qui aurait peut-être gagné à tirer les leçons de l'expérience de ses prédécesseurs. Rendez-vous sur le Net ! ■

- Jérôme Bohbot

■ **ALLÔ ?** Attention à la machine Enigma qui sert à vos transmissions. Elle pourrait vous faire repérer...

Spécifications

PROCESSEUR ET MÉMOIRE
- MINIMUM (ÉDITION) PII-266 MHz & 64 Mo
- RECOMMANDÉ (FORTE M.) PIII-500 MHz & 128 Mo
- RECOMMANDÉ (GEN4 PC) PIII-900 MHz & 128 Mo

POSSIBILITÉS GRAPHIQUES
- Accélération logicielle ✗
- Direct 3D ✓
- 3dfx ✗
- OpenGL ✗

POSSIBILITÉS SONORES
- EAX (SBLive!) ✓
- Dolby Surround/Digital ✗

POSSIBILITÉS MULTIJOUEUR
- NOMBRE MAXIMUM DE JOUEURS
  PC SEUL 1 - LAN ✗ - INTERNET ✗
- CD NÉCESSAIRE PAR JOUEUR ✓
- CONNEXION MINIMUM ✗

Le verdict — Silent Hunter II

COMPARATIF

■ SUB COMMAND
Un simulateur de sous marins nucléaires techniquement difficile à prendre en main. Les fans du genre l'adorent

■ SILENT HUNTER II
On aurait souhaité plus de nouveautés mais l'apport de la 3D et le mode Multi disponible avec Destroyer Command promet de belles parties

■ ACES OF THE DEEP
Il naviguait dans les mêmes eaux avec quelques sensations en plus

■ SILENT HUNTER I
Toujours excellent notamment la Commander's Edition qui inclut de nombreuses missions originales

GRAPHISMES
■ Un moteur 3D un peu à la traîne et des graphismes datés 40 un peu trop stylisés. Quelques beaux effets de lumière au clair de lune

0 — 5 — 10 — 13

AUDIO
■ Sonar, explosions sous marines, craquements de la coque l'ambiance sonore tire plutôt bien son épingle du jeu.

0 — 5 — 10 — 15 — 16

MULTIJOUEUR
■ Pas de mode Multijoueur mais en mars 2002 Destroyer Command permettra de jouer à plusieurs croiseurs contre sous-marins

POUR : La possibilité de jouer sur le Net avec les autres possesseurs du jeu et ceux de Destroyer Command chacun dans son rôle

CONTRE : L'ergonomie et surtout le déplacement sur la carte qui oblige à recourir au zoom. Côté sensations, on a vu mieux

EN DEUX MOTS...
Un bon simulateur période Seconde Guerre mondiale mais rien de révolutionnaire par rapport aux ancêtres du genre. L'apport de la 3D est néanmoins appréciable

14/20

Volée de bois vert

Woody Woodpecker | Le plus célèbre et le plus farceur des piverts débarque sur PC.

Pour info ■ ÉDITEUR Cryo ■ DÉVELOPPEUR Eko ■ GENRE Plate-forme ■ JOUEUR(S) 1 ■ PUBLIC Tout public ■ PRIX 250 F (38 €) env.

Tout en chiffres
- 4 boss
- 3 univers
- 2 neveux enlevés

Version testée
- Beta
- Aucun problème

Adresse Internet
www.cryo.fr

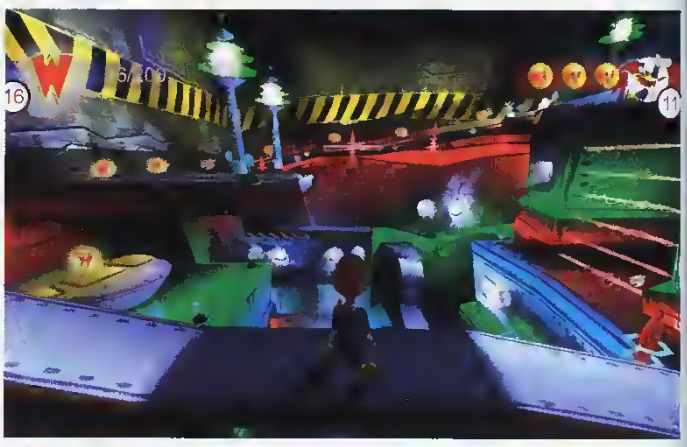
Les éditeurs français retomberaient-ils en enfance ? Les héros de dessins animés sont en tout cas à l'honneur ces jours-ci : après l'excellent Une faim de loup de chez Infogrames, c'est Cryo qui s'y colle avec Woody Woodpecker. Voyons ce que l'éditeur a su tirer de cette licence.

Avec son regard fou et son rire psychopathe sous amphétamine, Woddy Woodpcker est certainement l'un des personnages les plus sympa de la galerie de toons traînant dans les couloirs de la Warner. C'est donc avec un a priori positif que l'on s'attaque à ce jeu. Doublement positif même, puisque l'équipe de développement, Eko, n'est autre que la génitrice de Gift qui nous avait fait passer un excellent moment l'année dernière.

D'ailleurs, et c'est un premier bon point, on retrouve le même moteur graphique. Textures, transparences et effets de lumière particulièrement réussis assurent au jeu une réalisation de qualité. Les personnages, notamment Woody, bénéficient d'un petit effet graphique qui leur donne une allure cartoon plutôt convaincante et les animations rappellent fortement le dessin animé, bref, rien à redire sur l'aspect visuel.

Côté intrigue, les neveux de Woody ayant été kidnappés par l'infâme Buzz Buzzard, le pivert va devoir parcourir trois parcs d'attractions thématiques (futur, pirate et maison hantée) pour les délivrer. À l'instar de Rayman, le jeu de Cryo est un jeu de plates-formes 3D classique, même si lors de certaines phases, il se joue en 2D, de côté. Les adversaires, comme les pièges (boulets, lasers, rayons, etc.), sont nombreux, mais heureusement, notre héros dispose d'une large panoplie de mouvements pour se défendre. Woody bondit, s'aplatit et joue de son bec comme un « parkinsonnien ». Que ce soit pour frapper ses adversaires, pour leur plonger dessus ou pour grimper le long de certaines surfaces, son appendice s'avère fort efficace.

Woody a beau sortir d'un dessin animé, il ne s'adresse pas pour autant aux enfants.



■ **RHÔ, C'EST BÔ !** Le monde futuriste est indéniablement le plus impressionnant au niveau des jeux de lumière. On reconnaît le moteur de Gift, qui n'a pas vieilli.

Le bec dans l'eau

Autant de qualités qui permettent de s'amuser avec Woody Woodpecker... Au début. Malheureusement, plus on avance dans le jeu, plus les défauts apparaissent. Tout d'abord, la difficulté s'avère assez inégale.

■ **ON S'EN LASSE** Le décor typique du parc pirate : palmiers, rondins de bois, sable et eau. C'est mignon tout plein tout ça, mais on aurait apprécié davantage de variété, qu'un paysage aussi typique du genre.

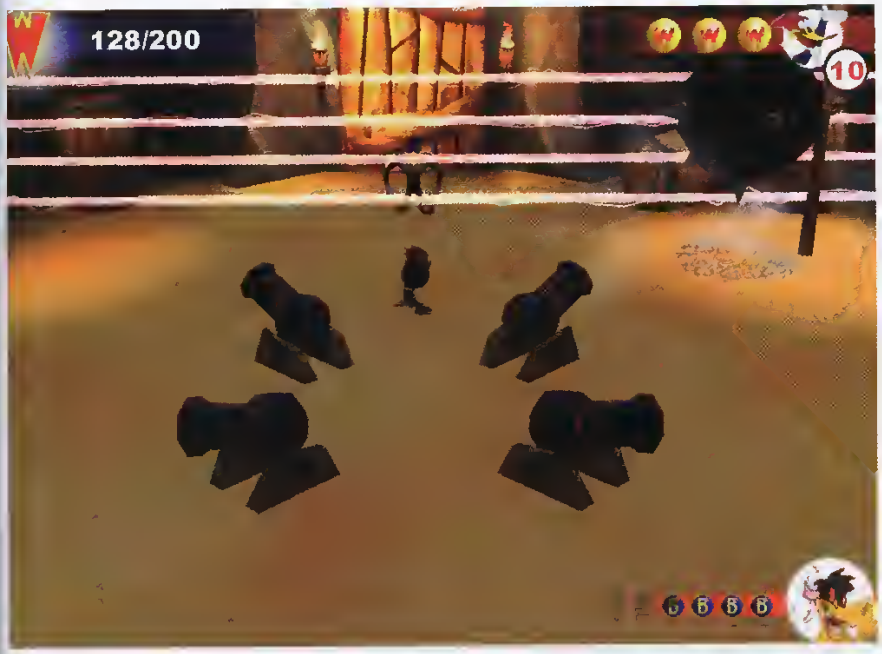
Spécifications

PROCESSEUR ET MÉMOIRE
- MINIMUM (Éditeur) PII 266 MHz & 32 Mo
- RECOMMANDÉ (Éditeur) PII 333 MHz & 64 Mo
- RECOMMANDÉ (Gen4 PC) PII 350 MHz & 64 Mo

POSSIBILITÉS GRAPHIQUES
- Accélération logicielle ✔
- Direct 3D ✔
- 3dfx ✔
- OpenGL ✔

POSSIBILITÉS SONORES
- EAX (SBLive !) ✔
- Dolby Surround/Digital ✔

POSSIBILITÉS MULTIJOUEUR
- NOMBRE MAXIMUM DE JOUEURS
  PC SEUL 1 - LAN ✗ - INTERNET ✗
- CD NECESSAIRE PAR JOUEUR ✗
- CONNEXION MINIMUM ✗



WHO'S THE BOSS Il faudra à chaque fin de niveau affronter Bozz Bozzard. Comme de coutume, il faut trouver la bonne technique. Ici, ramasser les bombes sans se faire applatir pour pouvoir les renvoyer sur Bozz.

Des passages simples succèdent à d'autres réellement difficiles, tout simplement parce que certains pièges sont mortels au moindre contact et que les sauvegardes ne se font qu'entre niveaux. Il est heureusement possible d'acheter de nouvelles vies entre chaque niveau, mais d'une façon générale, la barre est placée assez haut.

En fait, ce qui complique vraiment les choses, c'est la caméra : trop lente, parfois mal placée. Bien que l'on puisse la recadrer manuellement, son utilisation nécessite un temps de plus en plus précieux à mesure que l'on progresse dans le jeu. Autre problème, les commandes sont liées à la position de la caméra et lors de certains passages, celle-ci pivote en plein saut, vous obligeant à compenser. Cela surprend et l'on perd bêtement de précieuses vies.

Woody utilise son bec pour combattre et grimper.

Enfin, dernier reproche : le manque de variété. Trois thèmes graphiques, c'est un peu léger, idem pour les poussins hargneux que l'on retrouve dans chaque niveau, (même si leurs caractéristiques diffèrent) et les pièges qui ne changent pas beaucoup. Constat similaire en ce qui concerne la jouabilité : les sauts et les combats s'enchaînent sans grande variation... on est bien loin de la diversité d'un Rayman (ski nautique, chaise russe, liane, missile à diriger, etc.). Au final, ce Woody Woodpecker déçoit un peu ! Les acharnés de la plate-forme et les amoureux du pivert y trouveront sans doute leur compte, pas les autres. ■

- Frédéric Dufresne

Le verdict — Woody Woodpecker

COMPARATIF

RAYMAN 2
Il se fait vieux mais reste le meilleur du genre plate formes beau varié et pour tout public

GIFT
Beau sympathique grace au design de Loisel et surtout intéressant. Un bon melange plate forme/casse tête.

ALIGE
Une réalisation à tomber par terre et un univers fabuleux mais un peu simple sur le plan de l'action

WOODY WOODPECKER
Bien réalisé mais trop de défauts pour séduire le grand public Les fans aimeront cependant.

GRAPHISMES
Le moteur gère à la perfection tous les effets visuels Par contre les architectures manquent de rondeur et les textures de variété

0 5 10 **15**

AUDIO
Les musiques sont agréables mais les bruitages « dessins animés » pas complètement réussis On est en deçà d'Une faim de loup

0 5 10 **14**

MULTIJOUEUR
Heu Multijoueur ? Désolé les neveux sont juste là pour la figuration Faudra vous colliner Bozz Bozzard tout seul

POUR : C'est beau bien animé fidèle à l'esprit du dessin animé et les commandes répondent à la perfection

CONTRE : Difficulté irrégulière, caméra parfois mal gérée et manque de variété dans les décors et dans les situations

EN DEUX MOTS...
Woody n'est pas mauvais, mais il fait face à des poids lourds bénéficiant d'une meilleure finition Seuls les fans du genre y trouveront leur compte

12/20

Sub Command

EDITEUR E.A. ■ DEVELOPPEUR Sonalysts inc. ■ GENRE Simulation ■ PRIX 370 F (56 €) env.

GLOUGLOU Difficile pour le novice de ne pas boire la tasse avec ce titre complexe.

Si vous vous sentez d'humeur claustrophobe, que vous avez suivi une quelconque école navale, et que l'idée d'être enfermé dans un cercueil sous-marin lanceur de torpilles vous donne des tourmis dans la souris, n'hésitez pas et foncez sur Sub Command Vous piloterez trois sous-marins nucléaires (Akula, 688i et Seawolf) et atomiserez d'autres boîtes de conserve car on ne peut affronter que des sous-marins Soyons clairs : Sub Command est réservé aux fanas de simulation, les autres couleront à pic tellement la gestion du sonar et les détails techniques sont précis. L.-S.R

15/20

TESTS EXPRESS

La planète des singes

ED Ubi Soft ■ DEV Visiware ■ GENRE Action-Aventure ■ PRIX 300 F (45 €) env.

DANS TA FACE On ne peut donner qu'un seul type de coup en combat.

Décidement, le film de Tim Burton aura donné un coup de jeune à cette vieille histoire de Pierre Boule Du coup, Visiware, surfant sur la vague singes à tous les étages, nous propose une adaptation proche du premier film. On incarne un astronaute prisonnier des primates qui devra comprendre ce qui lui arrive Tout est en 3D même si ce n'est pas très joli, on dispose d'un inventaire. Un système de combat ultra simple et une touche courir permettent de mettre un peu d'action lorsqu'on s'endort devant les nombreuses cinématiques. C'est un jeu grand public Tout en français, linéaire et pépère, il est réservé aux pieds tendres du PC L.-S.R

13/20

■ **L'INTERFACE** Voici à quoi devraient ressembler les menus d'accueil de Magic the Gathering Online.

Mine d'or

Magic the Gathering adapté sur PC dans un jeu on-line.

Le célèbre jeu de cartes « Magic The Gathering » va être adapté sur PC par **Leaping Lizard Software** (www.wizards.com/magic). Et dans une version on-line, s'il vous plaît ! Le principe restera exactement le même que dans le jeu original sauf, qu'évidemment, vous jouerez avec des cartes digitales (tirées des extensions Invasion, Planeshift, Apocalypse, Odyssey, Seventh Edition et des suivantes). Vous pourrez les acheter et les échanger sur le Net afin d'organiser vos propres decks. La mise en service du jeu de Magic the Gathering Online (prévue pour le printemps 2002) devrait être suivie immédiatement par des tournois et des championnats officiels exclusivement sur Internet, bien sûr. L'engouement pour ce jeu n'est pas prêt de retomber... ■

■ **PARTIE ACHARNÉE** Il sera possible, comme dans la version traditionnelle, de disputer des duels en équipe à deux contre deux.

On-line Express

UO et McFarlane

■ Lord Blackthorn's Revenge, une nouvelle extension pour Ultima Online devrait voir le jour d'ici quelques mois. Cet add-on permettra aux joueurs d'explorer un monde aux créatures designées par McFarlane (il semble que ce soit celles qui étaient destinées à Ultima Online 2), le célèbre créateur de figurines. Ça sent le recyclage à pleins nez.

Et une bêta 3, une !

■ Neocron, le jeu « cuberpunk » développé par Reaktor Media et distribué par Focus, s'apprête à passer la vitesse supérieure en passant en bêta 3. De nombreux joueurs devraient donc se voir signifier le droit de pouvoir tester celui que certains considèrent comme un concurrent de Dark Age of Camelot.

Fighting Legends

■ News de dernière minute qui vient compléter notre bêta-test de ce mois ci. Après seulement quelques mois de bêta-test, Fighting Legends est déjà en vente sur le territoire américain. Le jeu risque cependant d'être buggué et rempli de problèmes liés au gameplay. Ne vous jetez donc pas dessus !

Fan inconditionnel

■ Neverwinter Nights n'est pas encore sorti que déjà fous du jeu de rôle préparent déjà des campagnes personnelles. C'est le cas de la belle équipe de Septentrion (www.septentrion.ws), qui vous propose de vous inscrire afin de participer à une aventure épique une fois le jeu sorti. De la folie, on vous dit !

UNE SEULE LIMITE...
VOTRE IMAGINATION

3D GAMES CREATOR

CREEZ VOS PROPRES JEUX VIDEO !

DECOUVREZ 3D GAMES CREATOR SUR
WWW.GAMES-CREATOR.COM

On-line Express

Nouveau complot

■ Le jeu original et malchanceux (attentats du 11 septembre obligent) qu'est Majestic sort malgré tout un quatrième épisode appelé « Désinformation ». Il fait appel à un acteur de cinéma (Cypher dans *Matrix*) comme un des intervenants dans l'espoir de faire bien comprendre aux gens que Majestic n'est qu'un jeu.

Le couperet tombe !

■ Le public américain n'est pas assez enthousiaste ? Peut être. Toujours est-il que le développement d'Elemental Saga, le jeu de rôle médiéval-fantastique de Nexon est mis en suspens pour les États-Unis (non pour la Corée) pour des raisons de mauvaises orientations de gameplay, d'après un message officiel.

Bêta-Test ensablé

■ Dune Generations, le jeu massivement Multijoueur développé par Cryo Networks devrait arriver en bêta-test dans le deuxième quinzaine du mois de décembre. Elle devrait durer trois à quatre mois, en espérant que cela sera suffisant pour rendre le jeu stable et jouable. Allez, on croise les doigts une nouvelle fois.

■ **ORIGINAUX** Les graphismes BD sont vraiment sympathiques.

Éclipse lunaire

Évoluez dans l'une des plus célèbres bandes dessinées françaises.

Les Chroniques de la Lune Noire, le jeu on-line adapté de la bande dessinée française signée Froideval, est un univers persistant aux graphismes cartoon assez originaux. Imaginez-vous en train de jouer à la Quatrième Prophétie (pour ce qui est de la texture de personnages), mais totalement immergé dans une BD. Le jeu était entré en bêta au début du mois d'octobre avec l'objectif de sortir en version finale au mois de novembre. Comme si un seul mois de beta-test suffisait ! La bonne nouvelle est donc que le jeu est repoussé jusqu'à une date ultérieure, permettant avec un peu de chance d'avoir un produit un peu plus abouti. C'est que **Cryo Networks**, le distributeur, a tendance à se répéter. On se souvient des fiascos qu'ont donné Mankind et Fog, entre autres. ■

■ **LISEZ LA BULLE** À la manière d'une bande dessinée, le dialogue du joueur s'affiche dans une bulle de texte

Everquest en Français

Les serveurs localisés sont à la mode.

Après plus de deux ans, les développeurs d'**Everquest** se décident enfin à créer un serveur en Europe, en Angleterre pour être plus précis. Ce sera aussi l'occasion pour le public français d'essayer une version du jeu entièrement localisée. Il est dommage qu'il leur ait fallu tout ce temps pour se rendre compte que des serveurs européens auraient du succès. Le problème, en revanche, est qu'il permet aux anciens joueurs de transférer leurs personnages, ce qui risque de limiter le nombre de places pour de nouveaux clients. Ce serveur est malgré tout une bonne initiative et bien qu'il arrive deux ans trop tard en ce qui concerne Everquest, ce ne sera pas le cas pour les futurs jeux de Verant/Sony. ■

■ **LES DIFFÉRENCES** Les habitués d'Everquest verront pour la première fois en plus de deux ans, ces quelques mots traduits en Français.

les magasins

PARIS/ST LAZARE
6 rue d'Amsterdam
75009 PARIS
Tel 01 53 320 320

PARIS/JUSSIEU
46 rue des Fosses Saint Bernard
75005 PARIS
01 43 29 59 59 ou 01 46 33 68 69

PARIS/ST MICHEL
56 boulevard St Michel
75006 PARIS
Tel 01 43 25 85 55

PARIS/VICTOR HUGO
137 avenue Victor Hugo
75116 Paris
Tel 01 44 05 00 55

PARIS/VAUGIRARD(15)
365 rue de Vaugirard
75015 Paris
Tel 01 53 688 688

CHELLES (77)
Centre Commercial Chelles 2
Nationale 34 77508 Chelles
Tel 01 64 26 70 10

ORGEVAL (78)
C Cial Art de Vivre Niv 1
Tel 01 39 08 11 60

VERSAILLES (78)
36 rue de la Paroisse
78000 Versailles
Tel 01 39 50 51 51

VELIZY (78)
37 avenue de l'Europe
78140 VELIZY VILLACOUBLAY
Tel 01 30 700 500

CORBEIL (91)
C Commercial VILLABE A6
91813 VILLABE
Tel 01 60 86 28 28

ANTONY(92)
35 av de la Division Leclerc N20
92160 Antony
Tel 01 46 665 666

BOULOGNE (92)
av du General Leclerc N 10
92100 BOULOGNE
Tel 01 41 31 08 08

LA DEFENSE (92)
C Cial Les Quatres Temps
Rue des Arcades Est Niv 2
Tel 01 47 73 00 13

AULNAY (93)
C Cial Parinor Niv 1
93606 Aulnay sous bois
Tel 01 48 67 39 39

PANTIN (93)
113 avenue Jean Lolive N 3
93500 PANTIN
Tel 01 48 441 321

ST DENIS(93)
C Cial St Denis Basilique
5 passage des Arbaletriers
93200 ST DENIS
Tel 01 42 43 01 01

DRANCY (93)
C Cial DRANCY AVENIR
20 rue de Stalingrad N 186
93700 DRANCY
Tel 01 43 11 37 36

CHENNEVIERES (94)
C Cial PINCEVENT N 4
94490 ORMESSON
Tel 01 45 939 939

CRETEIL (94)
5 rue du Général Leclerc
94000 Creteil
(entre rue piétonne Creteil Village)
Tel 01 49 81 93 93

KREMLIN BICETRE (94)
65 av de Fontainebleau Nat 7
94270 Kremlin Bicetre (Porte d Italie)
Tel 01 43 901 901

FONTENAY SOUS BOIS (94)
C Cial Val de Fontenay
94120 Fontenay sous Bois
Tel 01 48 76 6000

CERGY PONTOISE (95)
C Cial Cergy 3 Fontaines
95000 Cergy
Tel 01 34 24 98 98

SANNOIS (95)
C Cial Carrefour
95110 SANNOIS
Tel 01 30 25 04 03

MARSEILLE (13)
C Cial Grand Littoral
13464 MARSEILLE
Tel 04 91 09 80 20

HEROUVILLE ST CLAIR (14)
C Cial StClair
14200 HEROUVILLE St-Clair
Tel 02 31 951 952

TOULOUSE (31)
14 rue Temponieres
31000 Toulouse
Tel 05 61 216 216

RENNES (35)
40 rue du Marechal Joffre
35000 Rennes
Tel 02 99 78 25 25

REIMS (51)
44 rue de Talleyrand
51100 REIMS
Tel 03 26 91 04 04

LILLE (59)
52 Rue Esquermoise
59000 LILLE
Tel 03 20 519 559

FLERS (59)
C Cial Carrefour Douai Flers
RN 43
59128 FLERS en Escrebieux
Tel 03 27 98 05 05

COMPIEGNE (60)
37 39 cours Guynemer
60200 COMPIEGNE
Tel 03 44 20 52 52

LYON (69)
5 rue Victor Hugo
69002 LYON
Tel 04 72 409 405

LE MANS (72)
46 av du General De Gaulle
72000 LE MANS
Tel 02 43 23 4004

ALBERTVILLE (73)
C.Cial GEANT CASINO
Z.A. du Chariez
73200 ALBERTVILLE
Tel 04 79 31 20 30

AMIENS console (80)
19 rue des Jacobins
80000 Amiens
Tel 03 22 97 88 88

AMIENS PC (80)
1 rue Lamarck
80000 Amiens
Tel 03 22 80 06 06

POITIERS (86)
12 rue Gaston Hulin
86000 Poitiers
Tel 05 49 50 58 58

Ouvert le Dimanche
Jeux en Reseau & Internet

SCOREGAMES MULTIMEDIA

NOUS RACHETONS CASH TOUS VOS JEUX VIDEO

*Voir modalités en magasin

Les Nouveautés

Harry Potter
Ref 31593

Pool of Radiance
Reference 31726

Ghost Recon
Reference 31745

Moto Racer 3
Ref 31587

Return to Castle Wolfenstein
Reference 30858

Empire Earth
Reference 30896

Aliens VS Predator 2
Reference 30

Battle Realms
Reference 31752

Diablo 2 Battle Chest
Reference 30885

Du 1er au 31 Décembre
GRAND CONCOURS SCOREGAMES.COM

LE SEIGNEUR DES ANNEAUX
LA COMMUNAUTE DE L'ANNEAU
AU CINEMA LE 19 DECEMBRE
www.leseigneurdesanneaux.com

GAGNEZ UN LECTEUR DVD TOSHIBA
Des jeux de stratégie, des figurines, des jeux de cartes et des centaines d'autres lots à gagner sur
WWW.SCOREGAMES.COM

OCCASION

27585	AGE OF EMPIRE 2 CONQUERORS	139F	21,14€
24208	AGE OF EMPIRE 2	199F	30,34€
30400	CYCLING MANAGER	249F	37,96€
29509	DESPERADOS	269F	41,01€
27935	GANGSTERS 2	249F	37,96€
30450	MAX PAYNE	289F	44,06€
29610	SEVERENCE	99F	15,09€
30077	SUMMONER	249F	37,96€
29236	ECONOMIC WAR	229F	34,91€
29103	HALF-LIFE OPPOSING FORCE	79F	12,04€
30690	FLY 2	249F	37,96€
29807	EVIL DEAD	229F	34,91€
29089	ANACHRONOX	259F	39,48€
27731	ALERTE ROUGE 2	249F	37,96€
31308	RED FACTION	289F	44,06€

DVD COMBI 12XCD40X LITE ON

490F
~~590F~~

CARACTERISTIQUES :
- LECTEUR 12X DVD ET 40X CD ROM.
- TAILLE DE LA MÉMOIRE TAMPON: 512 KO
- TEMPS D'ACCÈS RAPIDE.
- CONCEPTION EN FILES AUTO EQUILIBRÉES COMPATIBLE AVEC LA PLUPART DES FORMATS DE DISQUES
- COMPATIBLE WINDOWS 95/98/200/NT
- COMPATIBLE MPC NIVEAU 3, PC99
- LECTURE MULTIPLE

POUR TOUTE COMMANDE SUPERIEURE À 50€ (327,98F) (HORS CONSOLE LECTEUR) LES FRAIS DE PORT SONT GRATUITS*
(Le delai de livraison en 24H et 48H des produits d'occasion depend de la disponibilite de ces derniers) * Cette offre ne concerne que la metropole et n est pas cumulable avec d'autres reductions

Nos equipes seront heureuses de vous accueillir les dimanches 2, 9, 16 et 23 decembre. N'hesitez pas a appeler votre magasin pour connaitre ses horaires d'ouvertures

VOUS POUVEZ COMMANDER
PAR TÉLÉPHONE : 01 46 735 720
PAR FAX 01 46 735 721
PAR MINITEL : 36-15 SCOREGAMES
PAR INTERNET : SCOREGAMES.COM
SCOREGAMES

VENTE PAR CORRESPONDANCE

- Prix affiches valables exclusivement en Vente Par Correspondance. Les prix en magasin peuvent varier sensiblement -

Nom ..... Prenom .....
Adresse .....
Ville .....
Code Postal ..... Telephone .....
Code Client ..... E Mail .....
@.....

Dans le cadre de l'achat d'un produit "deconseille aux mineurs" Je certifie etre majeur(e) Merci d'apposer votre signature

Articles	Referencee	Prix
Indiquez un jeu de remplacement (au même prix) en cas de rupture de stock		
Frais de port Cronno assuré 24H (1 a 6 jeux/films 49F) Console/Lecteur 70F		
Frais de port Distingo 48H (1 a 2 jeux/films 29F) Console/Lecteur 70F		
Frais de port DOM-TOM/CEE/Monaco/Corse (1 a 6 jeux/films 105F) Console/Lecteur 320F		
Total à payer		

Score-Games VPC
6- 12, rue Avaulée
92245 MALAKOFF cedex

Mode de Reglement
- ☐ Je regle par chèque
- ☐ Je regle par mandat
- ☐ Je regle par Carte Bancaire n°:

Expire le ...../.....
Signature :

Gladiateurs virtuels

Arene.com | Pour jouer en toute liberté.

Marre d'avoir des connexions à deux balles sur des serveurs pourris ? Assez d'être obligé de demander aux joueurs de voter 150 fois avant que le Team Killer qui décime son propre camp ne soit banni de la partie ? Si oui, alors bienvenue dans Arène.

Voici une plate-forme de jeu destinée exclusivement aux hardcore gamers qui aiment passer leur vie à jouer à Counter-Strike, Day of Defeat, Return to Castle Wolfenstein... Bref, tous les derniers jeux Multi à la mod (ha ha !). On pourrait le comparer à Stadium ou Kali dans le concept, bien que ce ne serait pas rendre justice à ce nouveau portail de jeu qu'est Arène. Mais alors, qu'a-t-il de si spécial ? Ajouté au fait qu'il met à disposition des joueurs 68 serveurs (Bi P3, Bi Xeon, 1 Go RAM) avec une connexion ALS à la clef, il permet à ce même public d'administrer entièrement ces serveurs, ce qui ne s'était jamais fait jusqu'à présent. En gros, Arène sert de serveur dédié afin de vous épargner le fait d'avoir à héberger le serveur vous-même, tout en vous donnant les outils nécessaires pour paramétrer votre partie.

SIMPLE ET CLAIRE L'interface d'Arène est intuitive et permet à n'importe qui de s'y retrouver.

Arene met 68 serveurs à la disposition des joueurs et leur permet de les administrer entièrement.

Le bonheur a un prix

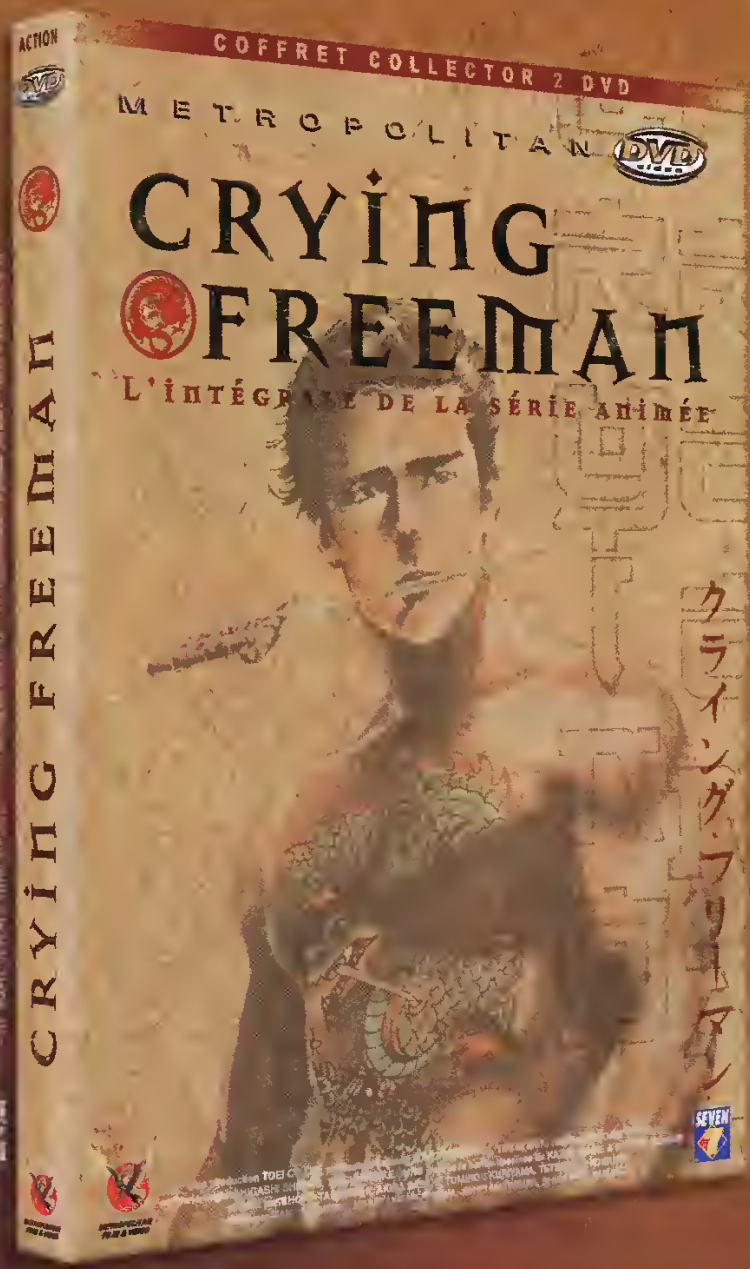
Mais ça ne s'arrête pas là puisqu'il permet aussi au joueur de dialoguer par messages interposés. Il est, d'autre part, doté d'un système de recherche performant (par nom, type de jeu, etc.). Bien sûr, on se dit qu'une telle prestation est payante ; et si ce n'est pas tout à fait faux, ce n'est pas tout à fait vrai non plus. En fait, vous pouvez vous abonner à Arène pour environ 30 francs par mois, vous assurant ainsi la priorité des places lorsque le serveur commence à saturer. En clair, le service est gratuit tant que la bande passante n'est pas trop prise, mais dès que l'on dépasse quelques centaines de joueurs, seuls ceux qui sont abonnés ont le droit d'entrer. Alors, si jouer dans le confort vous convient, il ne vous reste qu'une chose à faire... essayer. ■

- Loïc Claveau

COFFRET COLLECTOR 2 DVD
ÉDITION LIMITÉE EN DIGIPACK

CRYING FREEMAN

Créé par Kazuo Koike (Baby Cart) et Ryoichi Ikegami (Sanctuary), découvrez l'adaptation en animation du manga culte Crying Freeman.



L'intégrale de la série animée 6 épisodes de 50 mn

INCLUS :

- Les 6 épisodes en version française et en version japonaise
- Les sous-titres français
- Le commentaire audio du premier épisode par Christophe Gans (*Crying Freeman, Le pacte des loups*) et David Martinez (auteur du livre *Crying Freeman du manga au film*)
- La galerie d'images
- Les biographies de Koike et Ikegami, les créateurs de *Crying Freeman*
- Du manga au film : interview de D. Martinez
- Lien internet

Bonus cachés : les bandes-annonces de Crying Freeman et de Baby Cart

EN VENTE EN DVD

L'union fait la force

Fighting Legends | Mélange étrange de rôle et de stratégie.

POUR INFO

ÉDITEUR
Maximum Charisma Studios

DÉVELOPPEUR
Maximum Charisma Studios

GENRE
jeu de rôle-stratégie on-line

DATE DE SORTIE
fin 2001 (États-Unis)

ADRESSE

www.mcszone.com

ABRACADABRA Un simple clic de la touche « B » et voilà l'invocation de votre base qui se termine en quelques secondes.

Nous avons enfin eu le loisir d'essayer le jeu massivement Multijoueur de Maximum Charisma Studios. Fighting Legends est donc un soft qui mélange jeu de rôle et stratégie temps réel, le tout dans un univers complètement délirant.

Au premier abord, l'impression que Fighting Legends donne est de se retrouver face à un jeu console. Le style des personnages, l'utilisation poussée des couleurs vives et son graphisme plus caricatural que réaliste sont en effet des éléments que nous avons rarement l'habitude de trouver sur PC.

UN CHOIX DIFFICILE L'écran de sélection de clan permet de voir l'avatar principal ainsi que les unités pouvant être créées.

Mais, bien qu'il ait le corps d'un jeu console, il n'en a pas moins l'esprit d'un jeu PC, en ce sens qu'il s'inspire des genres propres à nos chers ordinateurs : principalement le jeu de rôle et la stratégie.

Étrange univers

En effet, tout commence par la phase jeu de rôle puisque vous créez votre avatar en choisissant son clan parmi les neuf possibles, tous aussi fantaisistes les uns que les autres, à l'instar des Arachin (araignées mécaniques) ou bien encore des BearKat (mi-ours, mi-chat). Vous allez mener votre personnage à travers le monde d'Exisle, pour qu'il accomplisse des quêtes, tue des monstres et combatte d'autres joueurs. Le côté jeu de rôle intervient donc au niveau de la gestion de cet avatar puisque vous disposez d'un inventaire, de quêtes et qu'il peut progresser de niveau en récoltant des points d'expérience. Et selon la race que vous choisissez, il a bien évidemment des défauts et des qualités qui s'équilibrent sur plusieurs caractéristiques Melee (attaque de mêlée), Missile (attaque à distance), Mpow (attaque magique), Technique (euh... technique) et Speed (vitesse). Celles-ci correspondent à un certain type de soldat que votre clan est le seul capable de créer et auquel est donc associée une attaque spéciale (magique, à distance, mêlée, etc.).

Côté stratégie, si l'on devait trouver un équivalent, il faudrait se tourner du côté de Sacrifice (Shiny Entertainment), pour le contrôle et la représentation des unités, et de n'importe quel autre RTS de type

UNIVERS PERSISTANT

NONE SHALL PASS ! Il se peut que vous tombiez sur la base d'un autre joueur, ce qui signifie qu'il n'est pas très loin.

CRÉATURES COMPLÈTEMENT LOUFOQUES Il est parfois assez difficile d'identifier un monstre, tellement les créatures sont fantaisistes.

Starcraft, pour la création de ces unités. Le principe est le suivant : vous ne débutez avec rien d'autre qu'une base (Sanctuaire de résurrection lorsque vous mourrez) que votre avatar peut invoquer et faire disparaître à volonté. À part cela, il va devoir vaincre ses premières créatures seul. Ensuite, au fur et à mesure qu'il accumule les ressources (ramassées sur les corps des monstres) nécessaires à l'amélioration de sa base, il va commencer la construction des structures lui permettant de produire les unités propres à sa race. Prenons le cas d'un humain ; il faut créer le Temple de vitesse (Speed) avant d'avoir le droit de faire appel aux Scouts, une unité qui court extrêmement vite et tire des missiles à distance.

Mélange des genres

Votre tribu étant limitée à 16 unités, vous avez pour but de trouver les meilleures combinaisons et si au début vous ne disposez que de celles que vous pouvez créer, vous allez bien vite pouvoir en recruter via des coffres-surprises ou en échanger avec d'autres joueurs. Ainsi, au fur et à mesure qu'elles monteront de niveau, vous pourrez élever ces créatures au statut d'immortel, ce qui non seulement les transforme en avatars (elles peuvent ressusciter) mais leur donne aussi le pouvoir de contrôler de nouvelles unités, augmentant ainsi la taille de votre armée. S'ensuit une guerre contre les personnages non joueurs pour l'obtention d'objets magiques, par exemple, ou contre les joueurs, lorsque ceux-ci occupent une zone riche en ressources. Rien ne vous empêche alors de vous allier avec certains avatars afin d'en chasser d'autres un peu trop forts pour vous tout seul. Et les alliances seront même parfois

Vous allez mener votre personnage à travers le monde d'Exisle, lui faisant accomplir des quêtes.

EN POSITION Selon le type d'attaque à venir, il est possible de s'organiser en diverses formations de combat.

■ **PILLAGE !** La possession d'une zone riche en ressources passe bien souvent par l'éradication d'un autre joueur.

Il viendra un moment où votre perso principal disparaîtra du jeu en emportant avec lui toutes les traces.

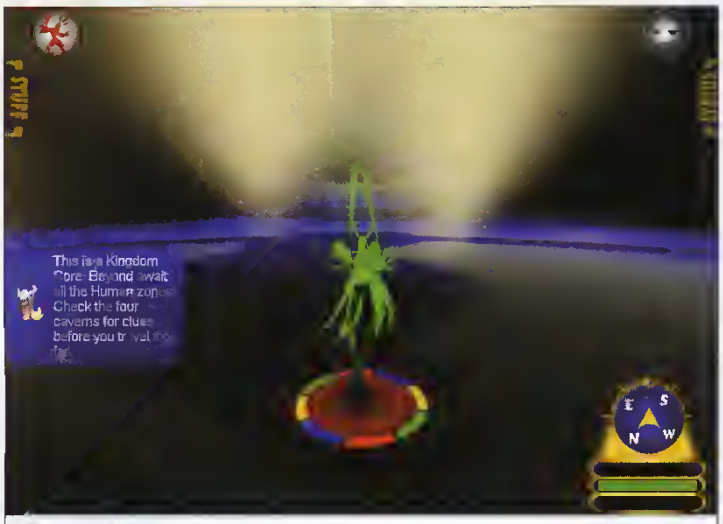
nécessaires lorsque vous tenterez d'accomplir les quêtes les plus dures du jeu, requérant bien souvent de très nombreux joueurs pour tuer un puissant personnage non joueur.

Mourir de sa belle mort

Et dans Fighting Legends, le temps est compté. Eh oui, contrairement aux autres univers persistants en service aujourd'hui, il utilise un système de mort permanente qui s'applique à votre avatar non pas en terme de « mort au combat » mais de « mort de vieillesse ». C'est-à-dire qu'il viendra un moment où votre personnage principal disparaîtra du jeu en emportant avec lui toutes les traces (les monuments érigés en son nom à la fin de certaines quêtes) qu'il a laissées sur le monde. Il ne faut donc pas négliger de perpétuer la vie de votre tribu en créant de nouveaux avatars.

Voilà donc un jeu qui, il faut bien l'avouer, donne une impression très bizarre lorsqu'on l'essaye pour la première fois. Le genre de sott qui ne déclenche pas un coup foudre, mais qui intrigue et fascine. Alors, il faudra attendre la version finale (bientôt) pour donner un avis définitif sur Fighting Legends, mais son potentiel semble déjà intéressant et si la réalisation s'avère peaufinée, il se pourrait que ce jeu enthousiasme un grand nombre de joueurs, fans d'anims ou de dessins animés. ■

- Loïc Claveau



■ **EXPÉRIENCE EXTRÊME** Vous devenez tout vert lorsque la mort vous frappe. Il vous est néanmoins possible d'invoquer votre base pour ressusciter.

■ **PRUDENCE EST MÈRE DE SÛRETÉ** On ne sait jamais si une ouverture mène dans un donjon ou vers une autre zone de jeu.

ballistics

LE JEU LE PLUS RAPIDE AU MONDE

Joue et gagne
au 08 36 68 46 63

3 GE FORCE 3

1 PC COMPAQ

Aux commandes d'un speeder, sorte de moto sur coussins d'air, Ballistics vous entraînera dans une course intense au cours de laquelle vous apprendrez à maîtriser vos réflexes et à suivre votre intuition. Lors de cette compétition pour le titre suprême vous traverserez des paysages inattendus : la jungle du Belize, le Grand Canyon, des centres villes, vous irez même sous l'eau. Avec Ballistics remportez de l'argent en effectuant des manoeuvres dangereuses, décrochez de nombreux prix et récupérez des bonus. Rejoignez vite les autres concurrents, mais attention, la vitesse peut tuer... alors attachez votre ceinture et foncez !

SPEED KILLS

HOT LINE TECHNIQUE
0825 069 051

THQ
www.thq.fr

Duel au sommet

Duelfield | Jouez aux échecs nouvelle génération.

POUR INFO

■ ÉDITEUR
Sismoplay

■ DÉVELOPPEUR
Sismoplay

■ GENRE
stratégie on-line

■ DATE DE SORTIE
début 2002

ADRESSE

www.duelfield.net

Loin des univers persistants aux graphismes 3D ultra-sophistiqués, il existe une génération de jeux on-line beaucoup plus modestes proposant un concept innovant et sans esbroufe. C'est le cas de Duelfield, signé Sismoplay, un développeur français.

Un jeu bien étrange que ce Duelfield. Comme son nom l'indique, il met en scène un duel entre deux joueurs qui tentent de faire triompher leur déité en éradiquant celle d'en face. Il ne révolutionne pas le monde de la 3D puisqu'il est même graphiquement plutôt pauvre, mais son concept s'avère très sympathique, simple et prenant. Pour vous situer le style du jeu, imaginez un cocktail... Mélangez un peu d'échecs à un concept Magic the Gathering, le tout saupoudré d'une fine couche de Heroes of Might and Magic (pour ce qui est des combats) et vous obtenez un jeu de réflexion-stratégie dit en « tour par tour simultané ». Cela signifie que les joueurs effectuent leurs actions en même temps mais que la résolution des tours se fait par un système d'alternance de phases. Par exemple, lorsqu'une partie débute, le joueur 1 se voit signifier le fait qu'il se déplacera en premier... Au même moment, on indique au joueur 2 qu'il attaquera en premier. Chacun des deux joueurs va ensuite effectuer son action simultanément et cliquer sur le bouton de fin de tour. Celui qui bénéficie de l'initiative de l'attaque est un peu avantagé et c'est la raison pour laquelle l'ordre des phases est choisi aléatoirement.

Lors de la phase de déplacement, vous tentez de positionner vos unités selon leur type d'attaque (à distance ou au contact) et leur vitesse de déplacement. Comme aux échecs, certaines pièces se déplacent différemment (case par case ou seulement en diagonale, par exemple). Ainsi, tout est une question d'apprentissage car si vous savez comment progressent les unités adverses, vous aurez plus de facilité à contrer les attaques.

Face à face

Au total on compte quatre phases de jeu différentes Comme expliqué précédemment, il y a celle de Déplacement et d'Attaque, mais il y a aussi les Renforts et les Alters. Ces deux autres phases sont aléatoires. Elles peuvent survenir au moment le plus inattendu, vous permettant pour les Renforts de placer sur la table

■ RAPPROCHÉ Certaines unités, comme le chevalier elite, disposent de trois attaques qu'elles utilisent au corps à corps.

■ SALE TROGNE Le troll lord est une des unités les plus fortes lorsque vous commencez la partie.

TRUFFÉ DE CINÉMATIQUES Chaque personnage dispose d'une cinématique d'attaque, de défense et de mort.

de jeu certaines unités de réserve et pour la phase Alters, de laisser la déité agir elle-même en lançant un sort très puissant à vocation défensive, comme un bouclier, ou offensive comme une tempête de feu.

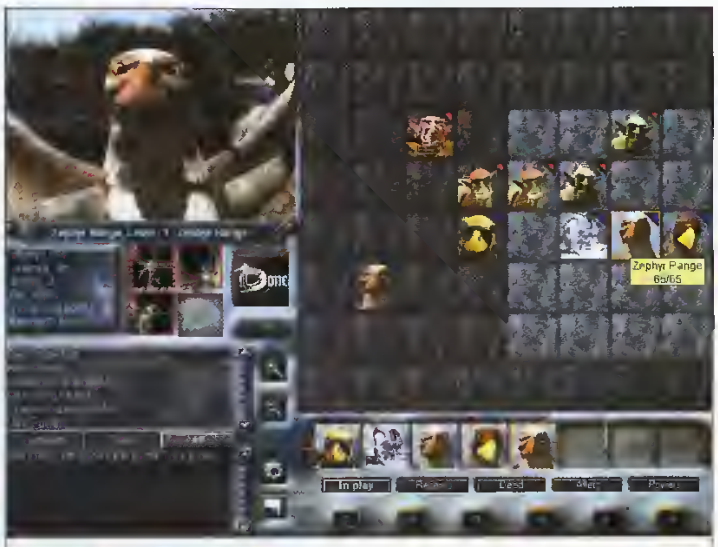
Tout au long de la partie, vous utilisez des points d'Élément dont votre déité est faite, c'est-à-dire le feu, l'air, la terre... Chaque action que vous effectuez coûte plus ou moins de points et lorsque la phase de combat se déclenche, il vous est proposé plusieurs types d'attaques selon la créature que vous contrôlez. Il va de soi que plus elle est gourmande en points, plus l'effet est dévastateur, allant du simple tir sur une cible unique à une aire d'effet comprenant de nombreuses cases.

Si la version Disciple de Duelfield est gratuite mais non évolutive, étant simplement destinée à laisser les joueurs se faire une idée du jeu, la version Expert permettra de faire progresser la déité et les unités en niveau et en puissance. Elle donnera accès à tout le côté communautaire de Duelfield comme le troc et la vente aux enchères de créatures ainsi que la participation à la vie des Panthéons (équivalents de clans). Rendez-vous dans très peu de temps pour un test du jeu en version Expert ! ■

- Loïc Claveau

Vous utilisez des points d'Élément dont votre déité est faite, c'est-à-dire le feu, l'air, la terre, etc.

S'AMÉLIORER SANS CESSE... Lorsque vous gagnez une partie, vos unités progressent et deviennent plus puissantes.



TOUJOURS AVANCER AVEC PRUDENCE Une unité utilisant le tir à distance doit tout faire pour ne jamais être en contact direct avec l'ennemi.

Ni dieu ni maître

Anarchy Online | Le plus beau des univers persistants enfin en France.

POUR INFO

■ **ÉDITEUR**
Focus

■ **DÉVELOPPEUR**
Funcom

■ **GENRE**
jeu de rôle on-line

■ **NOMBRE DE JOUEURS PAR SERVEUR**
infini

■ **CONNEXION MINIMUM**
56k

■ **PRIX**
250 F (38 €) env. + 13 € d'abonnement mensuel

■ **PUBLIC CONSEILLÉ**
15 ans et plus

■ **VERSION TESTÉE ET PROBLÈMES**
Version 12.9 256 Mo de RAM indispensables

LES CHIFFRES

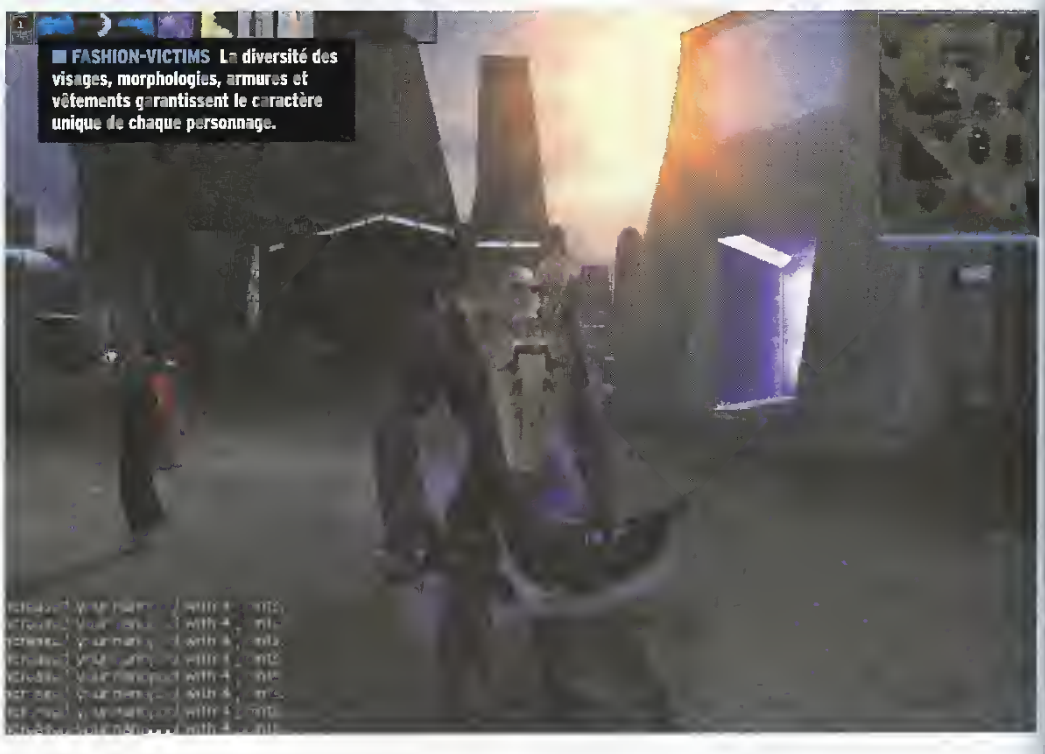
100 000 joueurs

12 professions

4 ans de feuilleton

ADRESSES

www.anarchyfrance.com
www.aobasher.com



■ **FASHION-VICTIMS** La diversité des visages, morphologies, armures et vêtements garantissent le caractère unique de chaque personnage.

On l'a retardé, reporté, rayé mais enfin, voici le test d'Anarchy Online, premier univers persistant de science-fiction. Après des débuts aussi anarchiques que son nom le promettait, est-il enfin le jeu que tout le monde attendait ?

Ruby-Ka, extérieur, nuit. La route sinueuse serpente depuis Omni-1 à travers la forêt. Le ciel est d'un noir d'encre, une épaisse couche de nuages recouvrant les trois lunes de la planète. La forêt bruisse de cris inquiétants en cette nuit d'Halloween et je suis seul, désespérément seul, mes équipiers m'attendant au pied de l'étrange grotte qui vient d'apparaître au milieu d'une clairière lointaine. Soudain, une immense silhouette de trois mètres de haut surgit devant moi, une faux à la main. Sa carcasse, surmontée d'une tête en forme de citrouille géante et ricanante, est agitée d'un rire sardonique. La faux se lève, s'abat, j'ai à peine le temps de l'éviter et de lancer mon attaque la plus puissante. Le résultat s'affiche : 1 000 points de dégâts. Le cri de joie s'étouffe dans ma gorge : sa barre de vie n'a quasiment pas bougé. La faux s'abat de nouveau. Je suis mort. Voilà à quoi a ressemblé la nuit de la Toussaint dans Anarchy Online, nuit qui a coïncidé avec le lancement du fameux scénario que des milliers de joueurs attendaient depuis l'été dernier, date de la sortie du jeu aux États-Unis et en Scandinavie.

■ **TEUF IMPROVISÉE** Que font des joueurs qui attendent que le gros boss réapparaisse ? Ils organisent une fête improvisée !

Arriba la revolución

Alors, oui ou non, après des mois d'existence et des mois de polémique (version bêta, pas fini...), Anarchy Online est-il le plus beau, les plus captivant, le plus riche des univers permanents disponibles sur le Net ? Pour moi, la réponse est claire, c'est oui. Et je n'ignore pas tous les à-coups, toutes les erreurs, tous les patchs ratés, les décisions aberrantes de l'éditeur Funcom. Mais tout cela n'est, finalement, que détails. L'important, à l'arrivée, c'est le jeu. Et Anarchy Online possède d'immenses atouts, décisifs.

Cliniques très privées

LES IMPLANTS Ou comment jouer au petit chirurgien sur soi-même.

Si vous voulez vraiment exceller dans une profession dans Anarchy Online, faire monter les statistiques de vos personnages en gagnant de l'expérience ne suffit pas : pour faire partie de l'élite, vous devrez porter des implants. Quézako ? Selon les capacités que vous voulez améliorer, vous devrez vous procurer d'abord des clusters de « vie », de « création de matière », de « nanoénergie »... puis des implants de niveau supérieur ou égal, que vous devrez vous poser sur une antenne chirurgicale mobile. Mais attention : fabriquer l'implant demande d'être bon en « nanoprogrammation ». Autrement dit, vous devrez sûrement demander à un ingénieur ou à un nanotechnicien de le faire pour vous. La plupart le font gratuitement mais acceptent les donations spontanées. ■

Tout d'abord, il est le premier univers persistant situé dans un environnement de science-fiction, alors que tous ses prédécesseurs, et même son nouveau concurrent Dark Age of Camelot (qui sort en France en janvier), restaient dans la ligne heroic-fantasy. Ensuite, il reste graphiquement d'une beauté exceptionnelle, servi notamment par des effets de lumière incroyables, dignes d'un jeu comme Sacrifice ou Giants. Enfin, il est tout simplement captivant.

■ **GASTON LAGAFFE** Vous voulez voir une andouille qui s'est lancé un sort paralysant à elle-même ? C'est chose faite !

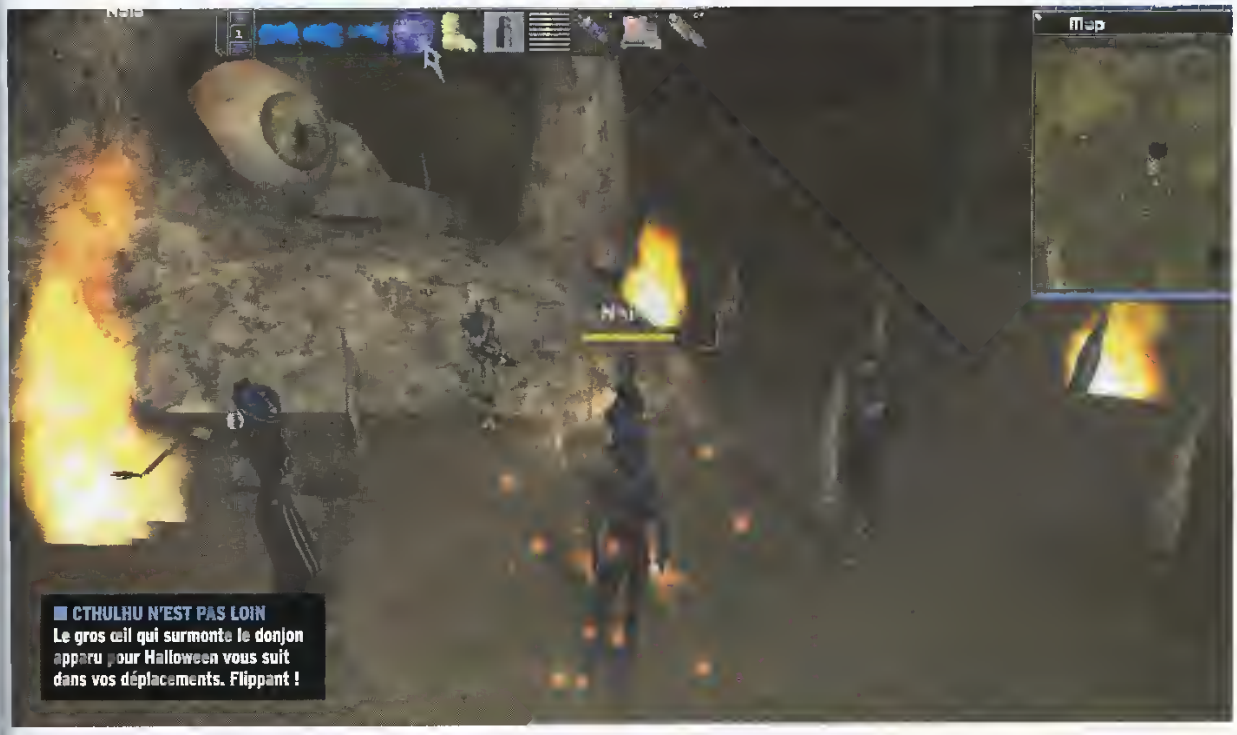
Comme tous les jeux de rôle dignes de ce nom, Anarchy Online n'est qu'un outil. Un outil qui va permettre à tout joueur qu'intéresse son postulat de départ de se glisser dans un personnage, de s'identifier à lui et de vivre sa vie sur le Net.

Plantons à nouveau le décor : nous sommes au 300e siècle et vous arrivez sur la planète Rubi-Ka. Là, une fois décidé de votre race et de votre profession (elles sont au nombre de 12 et sont parfaitement cohérentes avec l'univers du jeu), vous devrez prendre part au conflit entre l'immense corporation Omni-Tek, chargée de l'exploitation (dans tous les sens du terme) de la planète, et les Clans, rebelles disparates en révolte contre les méthodes esclavagistes d'Omni-Tek. Pour être à la hauteur de la tâche, vous devrez faire évoluer votre personnage, en lui apprenant de

OPINION

OLIVIER

Em-ba-llé ! Après avoir passé près de deux ans sur Everquest, j'ai retrouvé la flamme des premiers jours avec A.O. D'accord, l'univers n'a rien à voir et certains pourront être reticents. OK, les bugs sont là et bien là, mais contrairement à ses concurents, A.O. vous fait crouler sous le matos et le jeu n'est pas horriblement plus dur au fur et à mesure de la progression. J'adore !



■ **CTHULHU N'EST PAS LOIN** Le gros œil qui surmonte le donjon apparu pour Halloween vous suit dans vos déplacements. Flippant !

nouvelles techniques, en lui faisant acquérir de nouveaux talents et en lui achetant tout le matériel dont il peut avoir besoin.

Pour ce faire, deux méthodes s'offrent à vous : partir à l'aventure pour tuer les « monstres » qui hantent les plaines de Rubi-Ka (des expériences génétiques ratées relâchées dans la nature par Omni-Tek) ou bien accomplir des missions, qui vous sont offertes au moyen de terminaux placés dans les villes. Vous pouvez choisir le type de mission (bien ou mal, à l'intérieur ou à l'extérieur, etc.) et son accomplissement (il s'agit en général de tuer quelqu'un, d'aller chercher un objet, de réparer un appareil défectueux, etc.) pourra vous rapporter, outre de l'argent, des « mérites », sortes de médailles qui changeront votre place dans la hiérarchie de votre faction. Monter de niveau, tuer des monstres...

Quêtes de haut vol

En quoi, me direz-vous, cela diffère-t-il d'Everquest ou d'Asheron's Call ? La différence essentielle, qui rapproche Anarchy d'un jeu Solo, c'est que tout cela a un but - même si en l'occurrence on ne le connaît pas précisément puisque le « feuilleton » Anarchy Online doit se dérouler sur quatre ans, en quatre « saisons » d'octobre à juin. Mais cela fait quand même toute la différence. Loin d'être un gadget, ce scénario qui vient à peine de commencer a une réelle influence sur la manière de jouer. Pour faire participer les joueurs, Funcom agit en deux temps : des messages, des « reportages », des vidéos

Têtes de Turcs

On ne fait pas une bonne histoire sans de bons personnages. Les auteurs d'Anarchy Online (n'oublions pas qu'on leur doit le superbe The Longest Journey) le savent et nous en offrent déjà trois.

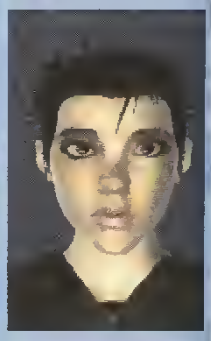
Philip Ross

Pour les rebelles, Philip Ross est l'homme à abattre, un croisement entre l'Empereur Palpatine et Bill Gates. À la fois esthète averti et technocrate froid, Ross a été investi de tous les pouvoirs sur Rubi-Ka. Il a surpris tout le monde en décrétant une amnistie générale pour tous les « crimes » des rebelles.

Henri Radiman

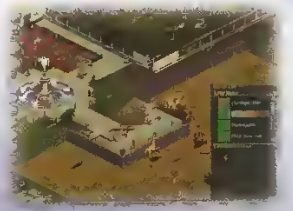
Personnage extrêmement charismatique, Radiman est « la voix des Clans » Respecté comme un sage par tous les rebelles, il empêche l'éclatement total de la rébellion en factions ennemies. Brillant il est l'interlocuteur privilégié mais méfiant de Philip Ross pour tenter de ramener enfin la paix sur Rubi-Ka

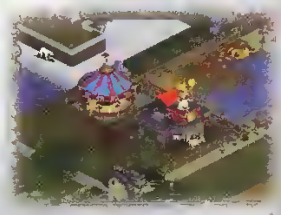
Eleena Oak



Personnage mystérieux la jeune Eleena, contrebandière de son état, n'est apparue que très recemment grâce aux vidéos de l'histoire Independante, jolie et dotée d'un très sale caractère, elle s'intéresse assez peu au conflit, préférant parcourir la planete à bord de son vieux camion, Corkey

CREEZ VOTRE ZOO!





Grand Concours

du 29 novembre 2001 au 2 janvier 2002

Gen4 PC CD-Rom

Gagnez*

- 1 safari au Kenya pour 4 personnes
- 10 appareils photos numériques avec SCP Technologies
- 200 entrées dans les parcs du Groupe Thoiry
- 200 jeux Zoo Tycoon (CD Rom PC)

au 08 92 68 00 88**
ou 3615 PLAYTEL**

THOIRY www.thoiry.tm.fr

ANIMAUX LA CHAINE GRANDEUR NATURE

S.C.P TECHNOLOGIES www.scp-technologies.com

Microsoft

NRJ HIT MUSIC only !*

BELLES ÉLÉGANTES Certaines joueuses pourraient presque participer à des défilés de mode...

disponibles sur le site officiel du jeu préviennent de l'événement. Ensuite, un patch vient modifier le jeu en fonction de l'événement annoncé.

Ainsi, le premier événement fut l'annonce d'une amnistie sans condition de tous les rebelles par Philip Ross, le patron d'Omni-Tek sur Rubi-Ka. Conséquence : si les affrontements entre joueurs sont toujours possibles, les villes appartenant à Omni-Tek sont maintenant ouvertes aux rebelles qui peuvent y circuler librement. Quelques jours plus tard, pour Halloween, un étrange Donjon permanent, surmonté d'un énorme œil globuleux, est brusquement apparu dans une clairière.

Joueur contre joueur

Pourquoi ? Comment ? Mystère, mais, immédiatement, des milliers de joueurs se sont rués dans Omni-Forest pour essayer d'y pénétrer... Voilà ce qu'apporte Anarchy Online au monde des univers persistants : une planète immense et située dans un contexte non seulement riche et beau mais totalement cohérent avec lui-même. Un univers en perpétuel mouvement, plein de surprises, offrant continuellement de nouvelles surprises au joueur curieux.

Comme ces milliers de gens, Omni-Tek et Clans, qui, le jour d'Halloween et les jours suivants, se sont alliés pour traquer les mystérieux Jack O'Lantern géants et récupérer sur leurs corps les nounours (oui, les ours en peluche...) qui leur donneraient accès au nouveau donjon. Comme ces dizaines de rebelles qui ont attaqué l'autre jour une mine Omni-Tek pour tenter d'en libérer les esclaves... Comme ces Omni qui ont détruit le repaire de Lord Silverclaw, un psychopathe génétiquement modifié qui s'en prenait aussi bien aux rebelles qu'aux Omni. En dépit des errements de ses auteurs, Anarchy Online est un des premiers jeux vivants, un jeu toujours en mouvement, à l'intérêt sans cesse renouvelé. Et cela c'est unique – à voir maintenant si Dark Age ot Camelot arrivera à faire mieux ! ■

- Rémy Goavec

OPINION

RÉMY

Oui j'avoue, je suis accro. Oui, je joue pendant des heures avec des amis virtuels qui vivent à l'autre bout du monde. Et je ne regrette rien ! Anarchy Online est un vrai jeu de rôle, avec des buts, des quêtes et une véritable histoire, un vrai jeu PC d'une beauté à couper le souffle. Alors si vous n'avez jamais essayé, jetez-vous dans l'Anarchy, vous n'en sortirez plus !

CUSTOMISATION En vous promenant sur le Net, vous pourrez trouver des utilitaires qui améliorent l'interface du jeu.

Le verdict — Anarchy Online

SPÉCIFICATIONS

PROCESSEUR ET MÉMOIRE

MINIMUM

PII-300 MHz & 64 Mo

RECOMMANDÉ

PIII 450 MHz & 128 Mo

RECOMMANDÉ

PIII 500 MHz & 256Mo

CONNEXION RECOMMANDÉE

Câble ou ADSL

LANGUAGE USUEL

anglais

CONNEXION ACCEPTABLE

ping : N C

paquet lost : N C

CONNEXION IDÉALE

ping : N C

paquet lost : N C

SERVEUR

2 (Norvège)

GRAPHISMES

On n'avait rien vu d'aussi beau depuis Sacrifice ou Giants. Design, lumières, couleurs... tout est superbe !

0 5 15 — 17

AUDIO

Pour la première fois, un univers persistant offre une ambiance sonore digne de ce nom. Remarquable

0 5 10 15 — 16

PRISE EN MAIN

L'interface est bien faite mais le manuel insuffisant. Vous apprendrez en bavardant avec les autres joueurs !

0 5 10 — 12

POUR : Un univers riche et immense, des graphismes sublimes, une grande convivialité de jouer.

CONTRE : Des patch parfois malheureux, des bugs souvent frustrants, pas de serveur 100 % européen.

EN DEUX MOTS...

En dépit d'un démarrage chaotique, Anarchy Online est un jeu indispensable à tous les fans de jeux de rôle et de science-fiction.

17/20

DES MILLIERS D'AUTRES ASTUCES ET D'AUTRES SOLUCES PAR TÉLÉPHONE AU

08 926 88 926

LA PLUS GROSSE

61000 écrans minitel

BANQUE D'ASTUCES ET DE SOLUCES

composez sur votre Minitel

les nouveautés
les anciens jeux

tout pour vous débloquer

3615 ASTU
3615 SOLU

NUDGE Interactive 2,21 F/min

LA BANQUE N°1 EN EUROPE

(tous supports confondus: magazines, CD, Internet, Minitel...)

POUR INFO

■ ÉDITEUR
aucun

■ DÉVELOPPEUR
GW Team

■ GENRE
shoot 3D

■ NOMBRE DE JOUEURS PAR SERVEUR
32

■ CONNEXION MINIMUM
56k

■ PRIX
gratuit

ADRESSE

www.planethalflife.com/globalwarfare

JEU MODIFIÉ

Half-Life

■ DÉBARQUEMENT Après chaque mort, vous utilisez le transporteur qui vous débarque dans la zone de combat.

Mod du Mois

Global Warfare

Pure coïncidence avec les évènements qui se déroulent en ce moment dans le monde, voici l'ONU au côté de l'Alliance arabe (les bons) affrontant les Forces de libération arabes (les méchants) dans un mod centré sur le teamplay et dont le concept innove.

■ UN X MARQUE L'EMPLACEMENT Une vue de dessus est disponible et vous aide à vous familiariser avec la carte de jeu.

Si les bases du jeu peuvent être comparées à n'importe quel Team Fortress où différentes classes de personnages (sniper, médecin, ingénieur, etc.) doivent travailler main dans la main pour réussir la mission, Global Wartare présente une particularité : le mode Campagne. Les cartes ne s'enchaînent pas les unes après les autres en fonction des votes des joueurs, mais suivent une trame scénaristique (toute simple, bien sûr) qui vous fait vivre un conflit mondial et fictif entre l'ONU, l'Alliance arabe et les Forces de libération arabes. Ce scénario met en scène des invasions, des opérations de sabotages et même des bombardements.

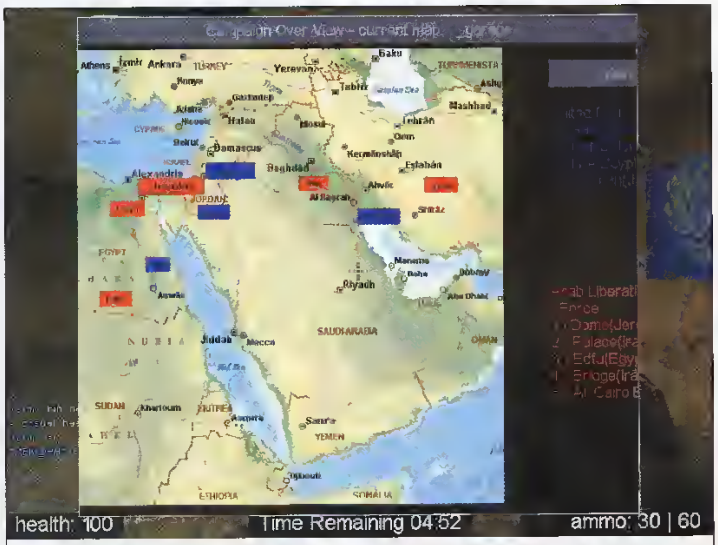
Le mod se décompose en quatre types de missions : Territoire, Démolition, Frappe aérienne et Intelligence. Chacune d'elle présente des objectifs bien distincts et selon ceux-ci, les classes de personnages sont plus ou moins vitales. Par exemple, lors de la mission Frappe aérienne, il n'y a que l'opérateur radio qui soit capable de signaler la position du bombardement. Ou bien encore l'ingénieur, dans les cartes Intelligence, reste le seul à pouvoir manipuler le C4 pour faire sauter le coffre-fort où sont planqués les documents. Ce qu'il y a d'agréable dans Global warfare c'est qu'au final, les objectifs que l'on retrouve dans tous les mods tels que Team Fortress ou Counter-Strike, comme la protection de VIP, la pose de bombes ou le mode Capture & Hold, sont parfois combinés en une seule carte.

Un conflit généralisé

Tout maîtriser demande, bien sûr, un temps d'apprentissage, mais celui-ci devrait être assez court puisque tout est extrêmement bien expliqué grâce à des infos-bulles et, surtout, en raison des représentations 2D de la surface de jeu, montrant les rues ou les passages et les points vitaux de votre

LAN
TCP/IP

■ **DROIT AU BUT** Le missile stinger est la seule arme à pouvoir détruire l'hélicoptère qui transporte les troupes ennemies.



■ **CAMPAGNE EN COURS** La carte de l'opération du moment montre quel camp a le contrôle de quels territoires. Pratique et rapide.

mission. Quant au déroulement de la partie, les deux équipes commencent dans leur base respective inaccessible pour l'adversaire. Là vous attend un transport de troupes, un blindé ou un hélicoptère, qui vous emmène sur le théâtre des opérations. Un des joueurs peut aussi décider d'emporter une arme spéciale (missile Stinger ou lance-roquettes, selon votre camp) qui sert à détruire le véhicule de transport de l'autre équipe. Si vous y parvenez, un certain temps se passe avant qu'un nouveau transporteur arrive. Vous gagnez directement la partie si vous éliminez les soldats ennemis de l'aire de combat avant que le nouveau véhicule soit mis en service. Il existe donc plusieurs façons de gagner, ce qui rend Global wartare très amusant à jouer, sans compter le fait qu'au niveau visuel, il n'a rien à envier à Counter-Strike. Les personnages, les armes et les cartes sont très bien modélisés et l'on s'immerge assez facilement dans le jeu. Une quinzaine d'armes sont pour le moment disponibles ainsi que le panel habituel de l'équipement militaire (trousse de soins, jumelles, etc.).

Le mod se décompose en quatre types de missions : Territoire, Démolition, Frappe aérienne et Intelligence.

Voilà donc un mod qui, bien qu'encore au stade de bêta (1.2), semble détenir un potentiel impressionnant. D'autant plus que de nouveaux conflits devraient être ajoutés à la Campagne du désert, une Campagne d'hiver étant déjà en cours de développement. ■

- Loïc Claveau

■ **CACHETTE DU GRAAL** Les décors de la Campagne du désert sont bien réalisés, comme ici, un temple du Moyen-Orient.

Détendez-vous.
Il vous reste ZonejeuX.

Quand tout fout le camp, venez jouer gratuitement à plus de 100 jeux en solo ou à plusieurs, gagnez des cadeaux, discutez en direct. Retrouvez-nous sur ZonejeuX et voyez la vie du bon côté !

PC | MAC

ZONE JEUX .com

LÀ OÙ TOUT SE JOUE

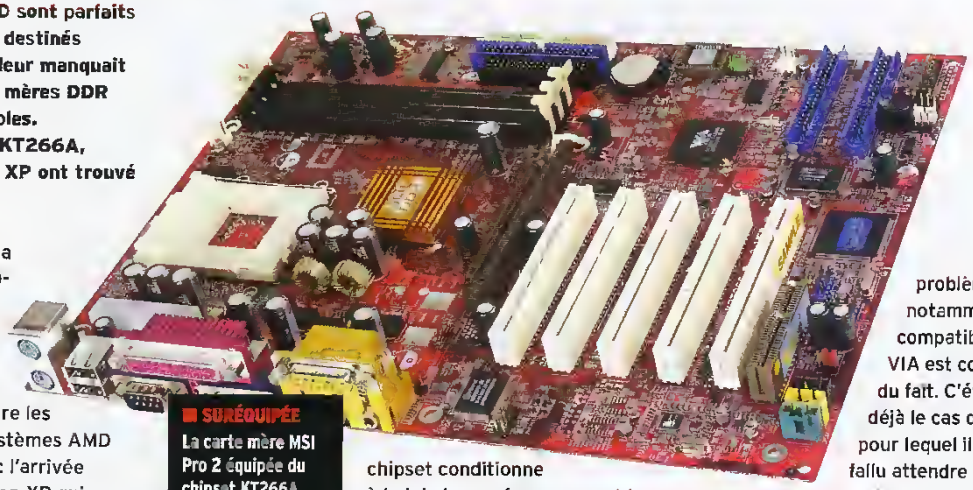
Détendez-vous.
Ce n'est qu'un jeu.
L'enfer du fragg, les derniers mods, les tournois, les cadeaux, les serveurs dédiés, stratégie, simulation, action... C'est sûr qu'après ZonejeuX la vie normale vous paraîtra bien fade.
PC | MAC
ZONE JEUX .com
LÀ OÙ TOUT SE JOUE

Un turbo dans votre PC

Chipsets nForce et KT266A | La mémoire DDR booste l'Athlon.

Les processeurs AMD sont parfaits pour équiper des PC destinés aux joueurs, mais il leur manquait jusque-là des cartes mères DDR performantes et stables. Avec le nForce et le KT266A, les nouveaux Athlon XP ont trouvé leurs chipsets.

L'introduction de la mémoire DDR SD-RAM offre une bande passante deux fois plus large que de la mémoire SD-RAM classique. Elle améliore les performances des systèmes AMD de plus de 10 %. Avec l'arrivée des processeurs Athlon XP qui bénéficient d'un nouveau système de fabrication ainsi que de multiplicateurs supérieurs, il convenait de faire le point sur les nouveaux chipsets qui vont équiper les cartes mères destinées à recevoir ces processeurs. N'oublions pas que les anciennes cartes équipées de chipsets KT133A ne sont pas toutes compatibles avec la dernière génération d'Athlon XP. La montée en fréquence de ce dernier va définitivement les mettre hors course. Pour ceux qui pataugent un peu lorsque l'on aborde le sujet, rappelons que le chipset est un jeu de composants présent sur chaque carte mère et qui s'occupe de tous les échanges de données entre les éléments du PC (bus mémoire, bus PCI, bus IDE, etc.). Bien choisir son chipset conditionne à la fois les performances et les possibilités de la machine.



SURÉQUIPÉE La carte mère MSI Pro 2 équipée du chipset KT266A intègre le Raid, l'USB 2.0 et un contrôle utilisateur.

Le chipset VIA KT266A offre un support DDR rapide pour les processeurs AMD.

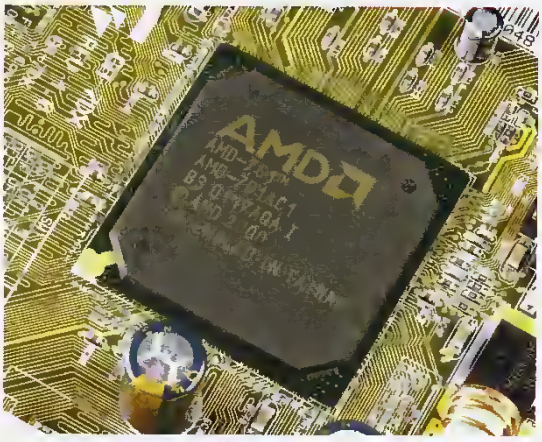
Le chipset AMD 760

Pour promouvoir le développement de l'Athlon, AMD a sorti le premier chipset qui exploite la mémoire DDR : l'AMD 760. Jusqu'ici, il était le plus performant et le plus stable du marché. Mais il est maintenant dépassé, tant en termes de fonctionnalités que de performances. En lançant ce chipset, AMD n'avait qu'un objectif : lancer la plate-forme Athlon DDR et entraîner d'autres fabricants à développer leurs propres solutions. C'est aujourd'hui chose faite et AMD vient d'annoncer l'arrêt de fabrication du 760. On trouve encore de nombreuses cartes mères conçues autour du 760 chez tous les grands constructeurs (Asus, MSI, Gigabyte, ABIT). Pour notre comparatif, nous avons utilisé une carte Gigabyte 7DX et au vu des résultats, même si la différence de performance n'est pas énorme, l'AMD 760 est relégué en dernière place. Ses fonctionnalités sont limitées face à la débauche de fonctions gérées par le nForce 420D. Le 760 est donc un chipset en fin de vie qu'il vaut mieux éviter sauf si vous dénichez une carte mère à un prix défiant toute concurrence.

Le chipset VIA KT 266 A

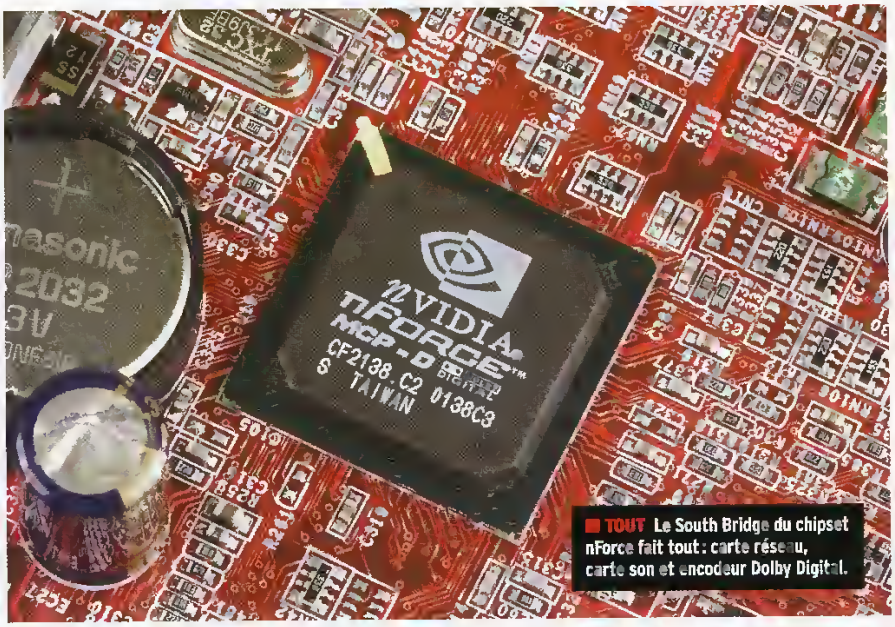
Voici enfin la version finale du KT266 de VIA. La première variante de ce chipset avait quelques problèmes, notamment de compatibilité. VIA est coutumier du fait. C'était déjà le cas du KT133 pour lequel il a fallu attendre la version « A » pour ne plus avoir de problèmes. C'est la même chose pour le KT266 qui, dans sa version « A », offre des performances nettement supérieures et pallie bon nombre de problèmes de compatibilité avec certaines cartes PCI.

Sans apporter beaucoup de nouveautés en termes de fonctionnalités, le KT266A offre toutes les options nécessaires à une carte mère récente. Côté performances, la carte MSI KT266 Pro2 que nous avons testée arrive en seconde position derrière celle équipée du chipset nForce. Pas de grosses surprises donc, ni de réelles déceptions. Le KT266A s'avère être un chipset de choix pour les processeurs Athlon et surtout pour l'Athlon XP. La carte MSI est très bien conçue. Elle possède de nombreuses fonctionnalités supplémentaires comme le RAID (0,1,0+1) IDE avec une puce d'origine Promise qui offre de très bonnes performances. Elle supporte également l'USB 2.0 (compatible USB 1.1) qui constitue clairement la solution d'avenir pour les problèmes de bande passante liés aux périphériques USB. Au final, elle offre quatre ports USB 1.1 et deux ports USB 2.0. Elle possède même un gadget qui peut parfois trouver son utilité : la SmartKey. C'est une clé USB qui bloque l'ordinateur tant qu'elle n'est pas enfichée. Avec cette carte mère, MSI propose un produit réellement haut de



FINI AMD arrête la production ds chipsets DDR qui ne faisaient que promouvoir la plate-forme avant que des constructeurs tiers s'y mettent.

gamme propre à satisfaire la majorité des utilisateurs.
Elle coûte environ 1 300 francs.
Bien évidemment de nombreux autres constructeurs arrivent sur le marché avec des cartes équipées de chipset KT266A. Comme d'habitude, il y a de fortes chances, que leurs performances soient identiques et seules quelques fonctionnalités liées à l'overclocking feront la différence.



TOUT Le South Bridge du chipset nForce fait tout : carte réseau, carte son et encodeur Dolby Digital.

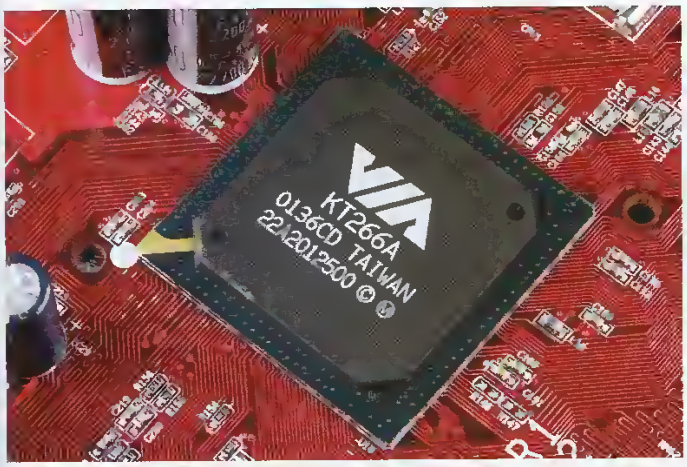
Chipset nVidia nForce 420D

Avec le nForce 420D, nVidia revient sur le marché des chipsets pour cartes mères. J'ai bien dit revient, car il ne faut pas oublier que nVidia a travaillé en collaboration avec Acer Labs (ALI) sur l'Aladin TnT2. Dans ce projet, nVidia ne s'occupait cependant que de la partie graphique. La collaboration avec ALI ne s'est pas déroulée comme prévu. Les performances mémoires médiocres et les problèmes de compatibilité avaient laissé nVidia sur sa faim. C'est certainement la raison pour laquelle nVidia a entièrement conçu et réalisé le nForce. Il faut dire que le constructeur a développé un chipset similaire pour la console Xbox alors autant rentabiliser. Sur le papier, le nForce 420D est impressionnant. Trop peut-être. En effet, la liste de ses fonctionnalités est particulièrement longue.
Commençons par le North Bridge que l'on trouve en général aux abords du support pour le processeur. Il gère les échanges mémoires processeur ainsi que ceux du bus AGP. Le North Bridge nForce offre la meilleure bande passante pour mémoire DDR disponible sur le marché comme vous pouvez le constater dans les résultats des tests. Il est le seul à utiliser la technologie Hypertransport d'AMD qui permet ce gain de vitesse.
Le North Bridge intègre également une partie vidéo avec un niveau de performance équivalant à une carte 3D GeForce 2 MX. Attention, ne confondez pas avec la MX400, il s'agit bien là d'une GeForce 2 MX première du nom. Ces composants vidéo intégrés vous permettront de jouer en 800x600 en millions de couleurs avec la majorité des jeux qui n'exploitent pas les fonctions spécifiques à DirectX 8. Nous avons testé ces performances,
et si vous avez l'intention d'exploiter simplement la partie graphique du nForce, un Duron à 800 MHz vous permettra d'utiliser toute sa puissance. Avec un processeur plus puissant, cette puce graphique limitera le PC. N'oubliez pas non plus que dans le cas d'un processeur graphique intégré à la carte mère, la mémoire utilisée est celle de l'ordinateur. Il faut partager.
Avec 256 Mo, vous serez tranquille.
La carte dispose bien évidemment d'un port AGP pour y installer une carte graphique plus conséquente.
Un bémol cependant, contrairement au chipset Intel I810, on ne peut plus utiliser la vidéo intégrée pour faire du bi-écrans.

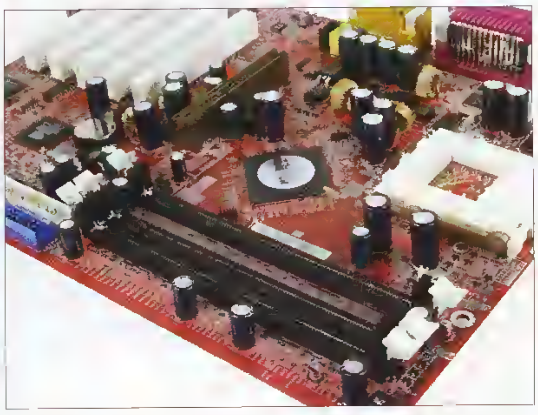
Le chipset nVidia nForce 420D est un vrai concept tout en un. Fini les cartes 3D, son et réseau.

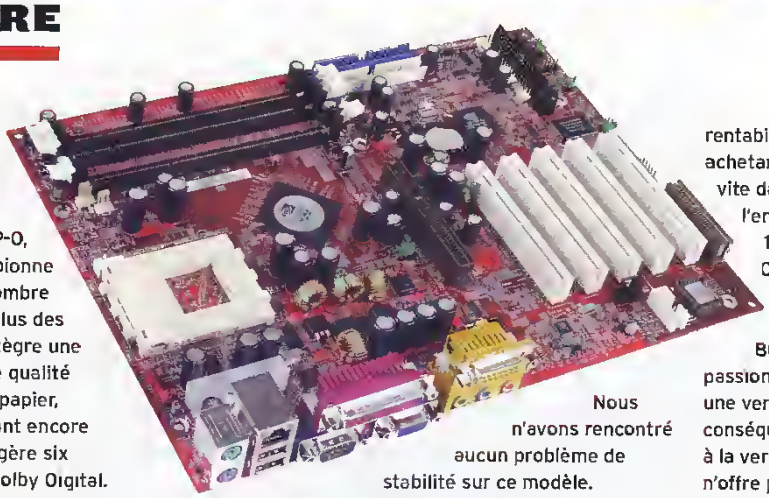
Le tout en un multimédia

En dehors de sa partie graphique et de ses excellentes performances mémoire, le nForce 420D réserve d'autres surprises. Le South Bridge, la seconde puce du chipset (celle qui



COMPROMIS Le chipset VIA KT266A est très rapide, notamment pour l'échange mémoire. Il offre aux processeurs AMD une plate-forme performante et économique.


CHOIX Toute carte mère équipée du chipset nForce intègre aussi un port AGP pour installer une carte graphique plus performante.



gère les disques durs, le lecteur de disquette, les ports PCI, etc.) est, elle aussi, une petite révolution. Intitulé MCP-0, cette puce est la championne toutes catégories du nombre de fonctionnalités. En plus des options de base, elle intègre une carte son de très bonne qualité (compatible EAX sur le papier, ses drivers ont cependant encore quelques défauts). Elle gère six canaux en sortie et le Dolby Digital. Attention, il s'agit juste d'une sortie AC3 numérique. Le MCP ne décode pas. En revanche, il encode en AC3 n'importe quelle source stéréo ou mono. Si vous branchez donc votre PC sur une chaîne 5.1 avec décodeur, tout le son en provenance du PC sera restitué sur les six canaux de la chaîne. À l'écoute, la solution sonore nVidia offre une bonne restitution, un cran au-dessus des classiques SB12B ou autres Crystal. C'est un bon point. Mais ce n'est pas fini car le MCP-D offre également un support Ethernet et Fast Ethernet aux performances excellentes. Il n'est donc plus nécessaire d'ajouter une carte réseau à son PC.

La MSI K7N420 Pro

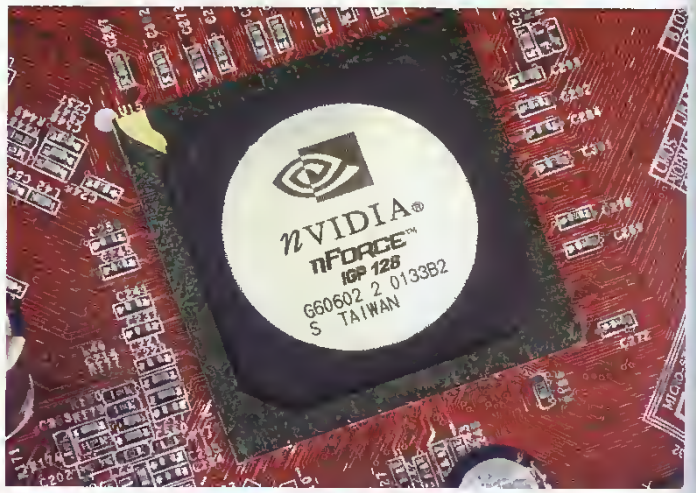
MSI fut le premier constructeur à nous fournir une carte mère finale équipée du nForce. Elle nous a servi à faire nos mesures. Contrairement à la carte ASUS qui n'exploite que le North Bridge de nVidia, MSI utilise le nForce 420D avec le MCP-0. La carte est au format ATX et offre cinq slots PCI et un port AGP. Son package est très complet. Si vous utilisez la 3D intégrée, une carte au format AGP transfère les sorties vidéo. Pour le son, un connecteur S-P/DIF est également fourni.

Avec une carte mère nForce, vous n'avez qu'à enficher votre processeur et votre mémoire vive pour disposer d'un PC complet et homogène.

Nous n'avons rencontré aucun problème de stabilité sur ce modèle.

En résumé, avec une carte mère nForce, vous n'avez qu'à enficher votre processeur et votre mémoire vive pour disposer d'un PC complet et homogène. Toutefois, cette débauche de technologie a un prix. En effet, les premières cartes mères nForce (MSI K7N420 Pro et Asus A7N266) sont relativement chères. Vendues entre 1 600 et 1 700 francs, elles offrent pourtant les meilleures performances du marché.
Si on se livre à un rapide calcul de rentabilité, on constate qu'en achetant une telle carte, on rentre vite dans ses frais. En effet, l'ensemble carte réseau 10/100 Mbits et carte son Dolby Digital coûte environ 500 francs, sans parler de la GeForce 2 MX qui vaut 800 francs. Pour les joueurs passionnés, il faudrait cependant une version avec une partie 3D plus conséquente. Attention également à la version 220 0 du nForce qui n'offre pas le même niveau de performances et qui risque malheureusement de se retrouver dans de nombreuses machines aux catalogues des grandes surfaces pour Noël.

Si vous disposez déjà d'une carte son, d'une carte réseau et d'une carte vidéo avec des performances supérieures à une GeForce 2 MX, orientez-vous plutôt vers le KT266A qui n'est pas beaucoup plus lent et surtout plus abordable. ■



■ **BONUS** Le North Bridge du chipset nVidia nForce intègre une partie graphique à peu près équivalente à un processeur GeForce 2 MX.

Les performances (sous Windows XP)	Chipset nForce 420 D Processeur Duron 700 3D intégrée	Chipset nForce 420 D Processeur Athlon XP 1800 + 3D intégrée	Chipset nForce 420 D Processeur Athlon XP 1800 + Carte 3D GeForce 3	Chipset Via KT266A Processeur Athlon XP 1800 + Carte 3D GeForce 3	Chipset AMD 760 Processeur Athlon XP 1800 + Carte 3D GeForce 3
3D MARK 2001					
1024x768x16 (indice)	2153	2498	7055	6885	6899
1024x768x32 (indice)	1639	1817	6928	6810	6787
Serious Sam					
640x480x16 (images/s.)	43,5	72,5	117,2	116,1	108,3
1024x768x32 (images/s.)	26	27,2	91,8	87,1	84,2
Quake III démo 4					
640x480x16 (images/s.)	76,8	100,9	223	210	208
1024x768x16 (images/s.)	42,6	49	205	196	195
1024x768x32 (images/s.)	46,6	47,1	201	190	188

R 440
Volant Force Feedback
Technologie Immersion©
"Touchsense™"
R220
R100+
X45
Cyborg Gold
P2000
Tilt pad
P1500
Rumble pad
P750 Pad
ST 330
Technologie
Immersion
"Touchsense"
à vibrations
CYBORG FORCE
Joystick Force Feedback
Technologie Immersion©
"Touchsense™"
Immersion
www.immersion.com
www.creations-philippe-tournire.com
Donnez une autre
dimension au jeu !
Hot line : 01 39 86 96 30 • Points de vente & infos http://www.saitek.com
REMPLISSEZ CE COUPON ET RETOURNEZ-LE À :
TRANSECOM, 12 avenue des Morillons 95140 Garges les Gonesses
transecom s.a. une société du groupe SAITEK
Recevez GRATUITEMENT le catalogue
PC/Mac/Playstation/GBA : consoles, volants, joystick, manettes, souris, accessoires
Nom/Prénom
Date de naissance
Adresse
CP
Ville
Configuration matériel
email
Gem4 - 12/01
Saitek

L'odeur du cuir !

Volant Logitech MOMO Force | Digne d'une Formule 1!

Logitech est un fabricant réputé de périphériques de jeux, mais sa gamme de volants couvre plutôt l'entrée de gamme. Avec le MOMO Force, le constructeur propose enfin un volant de prestige qui ne dépareillerait pas dans une voiture de course. Au programme : cuir, aluminium et caution morale !

Je sais, je me répète, mais il y en a peut-être un au fond qui n'a toujours pas bien compris. Une voiture se conduit avec un volant ! Si vous aimez les jeux de course, vous devez en avoir un. Mais voilà, il y a un problème ! Si vous êtes un passionné de belles automobiles, les volants tout « plastoc » ne vous plaisent pas. Et vous avez raison ! D'autant que Noël arrive et que le MOMO Force ferait un cadeau idéal. Cela dit, j'avoue que lors de l'annonce du partenariat entre Logitech et MOMO, je suis resté perplexe alors qu'une envie de fou rire montait inexorablement en moi. MOMO, ça ne me disait rien du tout. Cela me rappelait tout au plus un dessin animé de mon enfance... Ce n'est qu'en voyant le logo, que j'ai fait l'association. À chaque Grand Prix, à chaque caméra embarquée sur une Ferrari, vous l'avez en gros devant les yeux. Il s'agit du célèbre fabricant de volants de course qui équipe depuis les années soixante l'écurie Ferrari, tout comme de nombreuses autres dans toutes les disciplines automobiles de par le monde. Les volants MOMO sont également disponibles en accessoires pour mettre la touche finale à la Subaru Impreza que vous venez d'acquérir. Il était donc logique que Logitech s'associe à MOMO pour son retour sur le marché du volant haut de gamme.

INFOS

Nom : MOMO Force
Constructeur : Logitech
Caractéristiques techniques : volant retour de force, pedalier sépare, leviers pour les vitesses, six boutons, monte sur roulements à billes, connexion USB
Prix : env 1700 F
Note : 17/20

Il n'est pas bon marché, mais, pour les passionnés de jeux de course, le volant MOMO Force est indispensable.

Luxe et noblesse

Le boîtier est encore en plastique mais pour le reste, les matériaux sont nobles. Le volant est recouvert de cuir, cousu main, s'il vous plaît. Les deux leviers pour les vitesses sont en aluminium et le volant est monté sur roulement à billes. Le pédalier n'est pas en reste avec une débauche d'aluminium brossé. Non, il faut l'avouer, il a de la gueule le MOMO Force. La fixation à un bureau ou une table se fait à l'aide de deux vis, c'est simple et efficace. Vous pouvez même percer un trou dans votre bureau pour un troisième point de fixation... Du pédalier part un connecteur vers le volant et un autre vers la prise USB. L'alimentation se branche également sur le pédalier ce qui est une excellente idée car les prises sont généralement à terre. L'installation du pilote ne pose aucun problème. La prise en main du volant est un peu déroutante au début. D'un diamètre assez gros, de forme ovale en haut et angulaire en bas, ce n'est pas habituel. Mais on s'y fait très vite. De plus, vous avez l'assurance d'une efficacité maximale, car le volant ne glisse pas et ne vous échappe jamais des mains.

Précision et ergonomie

Le pédalier est tout aussi ergonomique, mais la course de l'accélérateur aurait pu être un poil plus longue. Nous avons essayé le MOMO Force avec nos deux jeux de référence : Colin McRae Rallye 2.0 et F1 Championship. La précision en F1 est surprenante et vous pouvez placer votre trajectoire au millimètre près. À l'opposé, les grands mouvements nécessaires pour placer une voiture de rallye sur sa trajectoire, s'exécutent tout aussi bien. L'absence totale de jeu sur la colonne de direction n'y est sûrement pas pour rien. Le retour de force est suffisant et bien défini mais à la limite, on aurait préféré un modèle sans retour de force toujours plus efficace. ■

■ **ALUMINIUM** Le pédalier est entièrement recouvert d'aluminium pour une meilleure rigidité et plus de précision.

■ **ARTISANAL** Selon Logitech, la couture de l'habillage en cuir prend trente minutes pour chaque volant !

no more rules
gta III
Public Adulte
DÉCONSEILLÉ
aux moins de

De bruit et de fureur

Enceintes Hercules | De la musique au cinéma, en passant par le jeu.

Guillemot avait déjà fait plusieurs tentatives dans le domaine des enceintes, complément logique de sa gamme de cartes son. Les activités vidéo et audio sont désormais regroupées sous la marque Hercules et c'est donc naturellement sous ce nom que Guillemot entreprend son come-back sonore.

Hercules a déjà une excellente gamme de cartes son avec notamment la Fortissimo 2, une des meilleures cartes pour le jeu et le Game Theater XP, un ensemble complet qui vient de passer au 5.1. Il manquait donc des enceintes pour compléter cette offre. C'est chose faite avec les XPS 210 et 510.

Les 210 se destinent plutôt au mélomane qui cherche une bonne restitution sur deux enceintes seulement. Mais si votre bureau rend l'installation de quatre satellites délicate, ces enceintes seront tout aussi adaptées pour jouer. Le caisson de basses est assez imposant et ses boutons en façade vous obligent à lui trouver un emplacement sur le bureau. Avec ses 30 watts RMS, il déménage ! Les deux satellites intègrent chacun un haut-parleur pour les aigus et un autre pour les médiums. Vous pouvez d'ailleurs les orienter indépendamment. Le look de l'ensemble est assez sympa. En façade du caisson, vous pourrez régler le volume, les aigus et les basses. Vous trouverez également un interrupteur « 3D Enhance » qui craque quand on l'utilise et qui est censé restituer un volume 3D au son. À l'usage, ce n'est guère convaincant. La restitution est très fidèle avec un son clair, mais bien équilibré. La présence est bonne et la séparation des instruments aussi. Pour une fois, il y a même des médiums, chose rare chez les enceintes multimédia. Les basses sont puissantes et bien définies. En revanche, il ne faut pas trop monter le volume car au-delà des 2/3, les enceintes saturent. Le niveau sonore vous empêche de toute façon de l'augmenter davantage...

INFOS

Nom : XPS210
Constructeur : Hercules
Caractéristiques techniques : enceintes 2.1, 2 satellites 2 voies un caisson de basses, puissance 50 watts RMS, réglages du volume, des basses et des aigus connexion mini jack
Prix : env. 450 F
Note : 15 /20

XPS 510 : comme au cinéma !

Les XP5510 sont conçues aussi bien pour le jeu que pour le cinéma. Elles se composent d'un caisson de basses de 20 watts et de cinq satellites cubes, certes en plastique, mais assez lourds pour ne pas résonner. L'installation est classique. La connexion se fait par mini-jacks. Les réglages sur le caisson de basses sont réduits au strict minimum : volume et basses. C'est insuffisant et peu pratique. Une fois l'ensemble branché, ces petits agacements sont vite oubliés. La puissance est largement suffisante pour une pièce de taille moyenne et il n'y a pas de saturation. La musicalité est bonne avec une séparation nette des instruments et une bonne présence. Comme d'habitude sur ce type d'enceintes, il manque des médiums. Cela donne un spectre un peu clair mais l'équilibre général est bon. Les basses sont suffisantes et bien définies. Pour les films DVD, ces enceintes sont étonnantes au regard du prix. Vous bénéficiez d'une excellente restitution spatiale et les bruitages comme les explosions ou les tirs claquent à travers la pièce. On retrouve cette dynamique dans les jeux avec une présence 3D particulièrement bien spatialisée. Les cris d'un monstre ou le bruit sourd d'un canon au plasma vous glacent le sang dans les veines. ■

INFOS

Nom : XPS510
Constructeur : Hercules
Caractéristiques techniques : enceintes 5.1, 5 satellites 1 voie, un caisson de basses, puissance 60 watts RMS, réglages du volume et des basses, connexion mini-jack
Prix : env. 800 F
Note : 17 /20

DEVENEZ
RADIN.

PRICEMINISTER.COM
Achetez et Vendez. À moitié prix.
CD LIVRES DVD VHS JEUX VIDÉO
50% 50%

Pads pour l'arcade

Manettes de jeu Blaze | Du nouveau dans le pad PC.

Blaze n'est pas une marque très connue en France mais le constructeur affiche désormais une volonté d'affirmer sa présence dans l'Hexagone. Il nous a fait parvenir un échantillon des gamepads qui font la réputation de la marque. Nous en avons retenu deux, particulièrement séduisants.

Les pads prolifèrent sur PC et il y a de plus en plus de jeux d'action particulièrement adaptés à l'utilisation de ce type de manette. Pour les jeux de baston ou de sport, on regrette souvent de ne pas avoir un pad comme sur borne d'arcade. Un bon gros stick avec une boule, il n'y a que ça de vrai pour être réellement efficace dans ce genre de jeu. Le Pro Arcade Joystick s'inspire justement des bornes d'arcade. L'objet tranche radicalement avec les manettes habituelles sur PC. Son design argenté tout en rondeurs nous rappelle avec nostalgie les salles de jeu des années 80. Le socle est en métal et l'objet pèse son poids, ce qui est essentiel pour que l'ensemble soit stable. À gauche, on trouve une manette surmontée de la fameuse boule en plastique. Elle est évidemment digitale et offre une liberté de déplacement qui permet d'atteindre les huit coordonnées d'une croix directionnelle sans aucune résistance. À côté, il y a dix boutons, tous programmables. Même dans les jeux de foot les plus complexes, vous devriez pouvoir vous passer du clavier. À l'usage, le Pro Arcade est tout simplement fabuleux. Pour tous les jeux d'action du type tennis, foot, baston, ou shoot, c'est la manette idéale. Le pad est précis et sa prise en main est intuitive. Il se connecte à chaud en USB et se passe de pilote.

INFOS

Nom : Pro Arcade Joystick
Constructeur : Blaze
Caractéristiques techniques : gamepad pour jeux d'arcade stick digital, 10 boutons, connexion USB
Prix : env. 300 F
Note : 17/20

INFOS

Nom : 3D Viper Grip
Constructeur : Blaze
Caractéristiques techniques : gamepad, croix directionnelle flottante, 2 mini-joysticks analogiques, 6 boutons, 4 gâchettes fonction vibration, connexion USB
Prix : env. 200 F
Note : 16/20

Tout de noir vêtu

Le 3D Viper Grip est un pad déjà plus classique bien que sa robe noire et son look agressif dénotent des productions actuelles. Il réserve également de bonnes surprises. Il possède deux mini-joysticks analogiques qui offrent une très bonne prise en main et un débattement suffisamment long pour être précis. La croix directionnelle est de type « flottante ». Un bouton rond navigue librement dans les huit directions, vous permettant ainsi de coordonner vos mouvements sans être obligé de forcer pour passer d'un angle à l'autre. La sensation est déroutante au départ mais on s'y fait vite. En revanche, le bouton est un peu dur et il fatigue le pouce. Peut-être qu'à l'usage, il s'assouplit. Enfin, quatre gâchettes et six boutons complètent le tout. En prime, ce pad vibre. Il intègre un système « rumble shock » de type PlayStation, qui est piloté par le retour de force des jeux. C'est plus un gadget qu'autre chose mais cela fonctionne. Si vous tirez, il vibre, si vous roulez dans l'herbe, il vibre aussi... Avec sa forme ergonomique et ses poignées revêtues de caoutchouc, sa prise en main est excellente. Il s'installe sans pilote et sa reconnaissance en USB est automatique : du vrai « plug & play ». Vous disposez également d'un switch sur le pad pour basculer la fonction manette de la croix directionnelle vers le premier mini-joystick. Même en cours de jeu, vous pouvez ainsi basculer du digital vers l'analogique. ■

Réservez vos jeux dans votre Micromania ou sur micromania.fr
MICROMANIA
Les nouveautés d'abord !
micromania.fr
LE SITE QUI DONNE LA PAROLE AUX JOUEURS
Donnez votre avis, votez, laissez vos commentaires !
Venez consulter les avis des testeurs et des autres joueurs !
EMPIRE EARTH
De la guerre du feu à la conquête des étoiles... Une odyssée à travers l'Histoire de l'humanité ! Vous devrez insuffler l'esprit de conquête à votre modeste tribu de chasseurs afin d'étendre la domination de votre clan à travers les âges et jusqu'aux confins de la planète Terre.
Wolfenstein
Infiltrez les bases nazies du château Wolfenstein en pleine seconde guerre mondiale afin d'empêcher les sinistres recherches scientifiques dirigées par Hitler : un univers sombre et fantastique, une expérience inédite pour les yeux et vos nerfs !
fun radio
Écoutez Groove Station du lundi au vendredi de 18 h 30 à 21 h et GAGNEZ 5 JEUX le lundi à 19 h 30 !
STAR WARS GALACTIC BATTLEGROUNDS
Conduisez les armées légendaires de Star Wars™ à la victoire... Choisissez l'Empire Galactique, l'Alliance Rebelle, la Fédération du Commerce, les Wookies et d'autres civilisations Star Wars et déterminez l'issue de la guerre civile galactique. Choisissez votre camp. Rappelez-vous !
Quelle que soit votre décision, le seul et unique commandant, c'est VOUS !
LES MICROMANIA
MICROMANIA PARLY 2 NOUVEAU
C.Ccial Parly - Tél. 01 39 23 40 90 - 78158 Le Chesnay
MICROMANIA BARENTIN NOUVEAU
C.Ccial Carrefour - Tél. 02 35 91 98 88 - 76360 Barentin
MICROMANIA DIEPPE NOUVEAU
C.Ccial du Belvédère - Tél. 02 35 06 05 15 - 76200 Dieppe
MICROMANIA LE HAVRE NOUVEAU
C.Ccial Auchan - Le Grand Havre - 76290 Montivilliers
MICROMANIA POITIERS NOUVEAU
C.Ccial Auchan Chasseneuil - 86360 Poitiers
MICROMANIA TOURVILLE
C.Ccial Carrefour - 76410 Tourville
PARIS
MICROMANIA FORUM DES HALLES - Tél. 01 55 34 98 20
MICROMANIA MONTPARNASSE - Tél. 01 45 49 07 07
MICROMANIA CHAMPS-ÉLYSÉES - Tél. 01 42 56 04 13
MICROMANIA OPÉRA - Tél. 01 40 15 93 10
MICROMANIA ITALIE 2 - Tél. 01 45 89 70 43
MICROMANIA ÉOLE - Tél. 01 44 53 11 15
MICROMANIA MONTPARNASSE GARE - Tél. 01 56 80 04 00
RÉGION PARISIENNE
MICROMANIA CLAYE-SOUILLY - Tél. 01 60 94 80 41
MICROMANIA PONTAULT-COMBAULT - Tél. 01 60 18 19 11
MICROMANIA VILLIERS-EN-BIERE - Tél. 01 64 87 90 33
MICROMANIA VÉLIZY 2 - Tél. 01 34 65 32 91
MICROMANIA SAINT-QUENTIN - Tél. 01 30 43 25 23
MICROMANIA PLAISIR - Tél. 01 30 07 51 87
MICROMANIA MONTESSON - Tél. 01 61 04 19 00
MICROMANIA LES ULIS 2 - Tél. 01 69 29 04 99
MICROMANIA ÉVRY 2 - Tél. 01 60 77 74 02
MICROMANIA LA DÉFENSE - Tél. 01 47 73 53 23
MICROMANIA LA DÉFENSE 2 - Tél. 01 47 73 69 17
MICROMANIA BEL'EST - Tél. 01 41 63 14 16
MICROMANIA PARINOR - Tél. 01 48 65 35 39
MICROMANIA ROSNY 2 - Tél. 01 48 54 73 07
MICROMANIA LES ARCADES - Tél. 01 43 04 25 10
MICROMANIA IVRY GRAND CIEL - Tél. 01 45 15 12 06
MICROMANIA BELLE-EPINE - Tél. 01 46 87 30 71
MICROMANIA CRÉTEIL - Tél. 01 43 77 24 11
MICROMANIA BERCY 2 - Tél. 01 41 79 31 61
MICROMANIA VAL DE FONTENAY - Tél. 01 53 99 18 45
MICROMANIA CERGY
PROVINCE
MICROMANIA ANTIBES - Tél. 04 97 21 16 16
MICROMANIA CAP 3000
MICROMANIA NICE-ÉTOILE - Tél. 04 93 62 01 14
MICROMANIA VITROLLES
MICROMANIA AUBAGNE
MICROMANIA LA VALENTINE
MICROMANIA LE MERLAN
MICROMANIA CAEN
MICROMANIA DIJON
MICROMANIA TOULOUSE
MICROMANIA LABEGE TOULOUSE
MICROMANIA BORDEAUX LAC
MICROMANIA MONTPELLIER

La 3D au meilleur prix

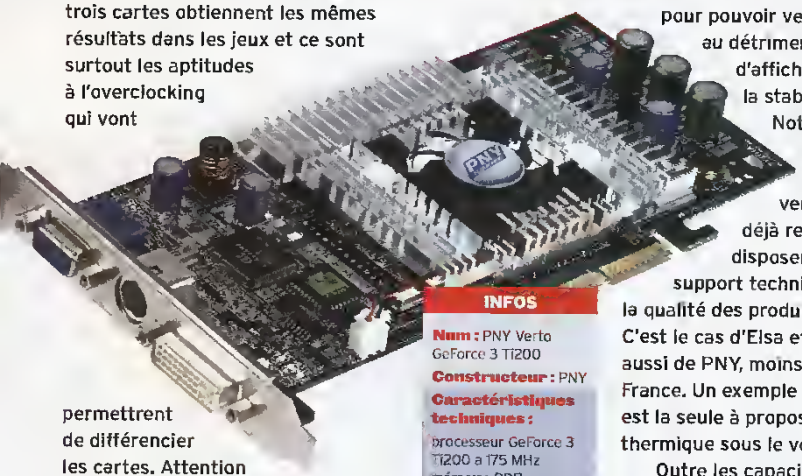
Trois cartes GeForce 3 Ti200 | Les détails qui font la différence.

Avec un rapport performances-prix imbattable dans la gamme GeForce 3, les cartes Titanium 200 vous permettront d'accéder aux accélérateurs de classe DirectX 8 à moindre coût. Nous avons pu en comparer trois : la Elsa Gladiac 721, la MSI G3Ti200 Pro-VT et la PNY Verto Ti200.

Comme toujours avec les cartes à base de processeurs nVidia, elles sont très proches les unes des autres en termes de performances 3D pures. Elles exploitent en effet le même processeur cadencé à 175 MHz et la même mémoire DDR à 200 MHz. Seuls quelques détails permettent de faire la différence. Côté performances, aux fréquences nominales imposées par nVidia, les trois cartes obtiennent les mêmes résultats dans les jeux et ce sont surtout les aptitudes à l'overclocking qui vont permettrent de différencier les cartes. Attention toutefois, les capacités d'overclocking ne sont pas une constante pour la mémoire et dépendent de la qualité de cette dernière qui peut varier en fonction des arrivages chez les constructeurs. Les cartes testées nous ont permis d'obtenir au minimum les fréquences d'une GeForce 3 Ti500, c'est-à-dire 240 MHz pour le processeur et 250 MHz pour la mémoire. Seules la Elsa et la MSI peuvent dépasser les 250 MHz pour la mémoire.

INFOS

Nom : Elsa Gladiac 721 TV out
Constructeur : Elsa
Caractéristiques techniques : processeur GeForce 3 Ti200 à 175 MHz, mémoire DDR à 200 MHz sortie TV Conexant
Prix : env. 2 200 F
Note : 17 /20



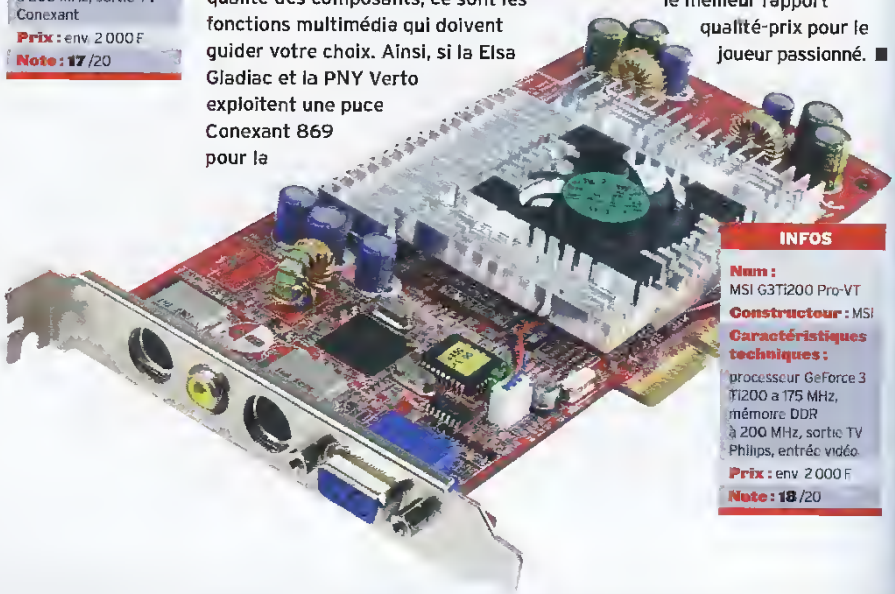
INFOS

Nom : PNY Verto GeForce 3 Ti200
Constructeur : PNY
Caractéristiques techniques : processeur GeForce 3 Ti200 à 175 MHz mémoire DDR à 200 MHz, sortie TV Conexant
Prix : env. 2 000 F
Note : 17 /20

Les fonctions multimédia

Toutes les cartes GeForce 3 Titanium utilisent la même plaque support pour l'électronique de référence. Ce PCB est fourni et imposé par nVidia et seul le choix de certains composants est laissé à l'appréciation du constructeur. Les différences viennent souvent des filtres 2D et 3D où, parfois, certains constructeurs font des économies de bouts de chandelle pour pouvoir vendre moins cher au détriment de la qualité d'affichage et de la stabilité électrique. Notre conseil sera donc de s'orienter vers des marques déjà reconnues qui disposent d'un bon support technique et dont la qualité des produits est vérifiée. C'est le cas d'Elsa et de MSI, mais aussi de PNY, moins connu en France. Un exemple : la carte MSI est la seule à proposer une sonde thermique sous le ventilateur.

Outre les capacités 3D et la qualité des composants, ce sont les fonctions multimédia qui doivent guider votre choix. Ainsi, si la Elsa Gladiac et la PNY Verto exploitent une puce Conexant 869 pour la sortie TV (la qualité est moyenne), la MSI G3Ti200 Pro utilise une puce Philips de très bonne qualité. Elle permet également de disposer des fonctions d'acquisition vidéo. Enfin, le bundle peut également vous influencer en fonction de vos besoins en la matière. Toutes les cartes sont livrées avec au moins un logiciel de lecture de DVD (PowerDVD ou WinDVD) qui exploite les fonctions de décompression semi-matérielles du processeur GeForce 3. Elsa et PNY vous offrent le jeu Giants Citizen Kabuto, chez MSI, ce sera Sacrifice et une suite logicielle pour exploiter les fonctions d'acquisition vidéo de la carte. Au final, c'est la carte MSI G3Ti200 Pro-VT que nous avons préférée puisque, outre une très bonne qualité de réalisation (MSI fabrique les cartes pour de nombreux constructeurs), elle offre les meilleures fonctions multimédia. Plus généralement, quel que soit votre choix, ces cartes GeForce 3 Ti200 représentent actuellement le meilleur rapport qualité-prix pour le joueur passionné. ■



INFOS

Nom : MSI G3Ti200 Pro-VT
Constructeur : MSI
Caractéristiques techniques : processeur GeForce 3 Ti200 à 175 MHz, mémoire DDR à 200 MHz, sortie TV Philips, entrée vidéo
Prix : env. 2 000 F
Note : 18 /20

13ème RUE

LA CHAINE ACTION ET SUSPENSE

MERCREDI 20:45

► LE CERCLE PARALLELE

LA SOIREE PARANORMALE AVEC 3 SERIES QUI VOUS ENTRAINENT AUX CONFINS DE L'ETRANGE

MYSTERIOUS WAYS

INEDIT

Le cercle parallele

LES PRÉDATEURS

TWIN PEAKS

© A UNIVERSAL STUDIOS NETWORK

www.13emerue.fr

13ème RUE, la série qui fait peur à voir.

SUR LE CÂBLE ET SUR CANALSATELLITE LE MEILLEUR DU NUMERIQUE

Jouer à plat

Trois écrans LCD 15 pouces | Abordables et sans rémanence.

Les écrans LCD sont de plus en plus esthétiques et surtout peu encombrants. Mais souvent, leur rémanence ne les prédispose pas au jeu. Aujourd'hui, on peut enfin jouer sur de tels écrans grâce à des améliorations technologiques importantes. Et, si en prime, le prix devient abordable, alors...

Il existe deux véritables freins à l'achat d'un moniteur LCD : le prix et le temps de réponse de la dalle TFT. Ce dernier point est réellement important pour les joueurs. En effet, plus la latence est élevée et plus l'image affichée mettra du temps à se rafraîchir. Ce qui produit des images-fantômes dans les jeux rapides comme les quake-like ou en visionnant des films DVD. Les trois moniteurs que nous avons testés pallient ce défaut et disposent d'une diagonale de 15 pouces équivalente à un moniteur 17 pouces cathodique.

Le Flatron 575LM de LG bénéficie d'un design très réussi. Le pied, peu encombrant, assure néanmoins une parfaite stabilité à l'ensemble. La qualité est au rendez-vous et le rendu est tout simplement superbe. D'une résolution maximale de 1 024 x 768 avec un pas de masque de 0,29 mm et une fréquence de balayage pouvant atteindre 75 Hz, on obtient une image très fine et détaillée. Les contrastes sont très bons, même en pleine lumière. Le Flatron offre une rémanence quasi imperceptible. De plus, ce modèle est livré avec deux enceintes correctes, mais qui sont des modèles d'appoint. Le Flatron 575LM frôle l'excellence puisque son prix inférieur à 3 500 francs lui octroie un rapport qualité-prix imbattable.

INFOS

Nom : Flatron 575LM
Constructeur : LG
Caractéristiques techniques : dalle TFT matrice active, diagonale 15 pouces, 2 enceintes (2 x 1 W), temps de réponse inférieur à 30 ms
Prix : env. 3 500 F
Note : 17/20

Hercules est un nouveau venu dans le monde des moniteurs. Et ce premier essai est un essai transformé. Le design du ProphetView 720 ne passe pas inaperçu : aminci à l'extrême, tout en métal, avec un revêtement bleu et une finition brossée. La définition est exceptionnelle et le rendu des textes remarquable. La résolution est de 1 024 x 768, avec un pas de masque de 0,29 mm. Lors de nos tests ludiques, la rémanence s'est avérée inexistante. Son seul bémol : l'ensemble est un peu sombre malgré un très bon contraste et une neutralité des couleurs acceptable. Il s'impose donc d'emblée comme moniteur de référence pour le jeu et son prix demeure inférieur à 4 000 francs.

Iiyama propose une nouvelle gamme d'écrans LCD. Le TXA3834MT est le produit phare de la série des 15 pouces. L'esthétique, très importante pour ce type de produit, est cette fois relativement classique. Il affiche une résolution d'affichage de 1 024 x 768 et un pas de masque de 0,29 mm. Malgré un temps de réponse de 25 ms, la rémanence est bien plus importante que sur les deux autres écrans. En revanche, la qualité de restitution est excellente, tout comme la luminosité. Les contrastes mangent un peu les couleurs. L'écran comprend deux enceintes d'appoint et un hub USB. Son alimentation est intégrée, alors que le ProphetView et le Flatron possèdent des alimentations séparées. En revanche, le prix du Iiyama est de 4 500 francs, il est donc plus cher que ses concurrents et plutôt moins bien doté pour le jeu. ■

INFOS

Nom : TXA3834MT
Constructeur : Iiyama
Caractéristiques techniques : dalle TFT matrice active, diagonale 15 pouces, 2 enceintes (2 x 1 W), hub USB 4 ports, temps de réponse inférieur à 25 ms
Prix : env. 4 500 F
Note : 13/20

INFOS

Nom : Prophet View 720
Constructeur : Hercules
Caractéristiques techniques : dalle TFT matrice active, diagonale 15 pouces, temps de réponse inférieur à 30 ms
Prix : env. 4 000 F
Note : 17/20

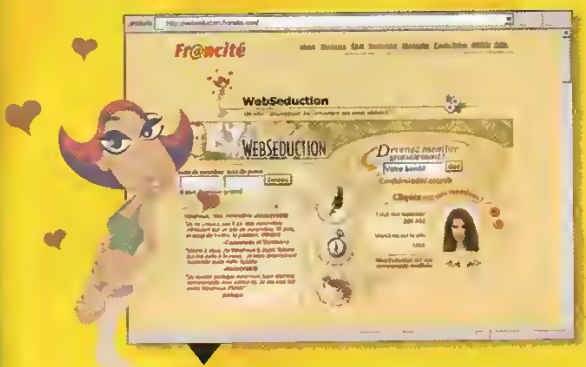
Fr@ncité

Le portail des internautes francophones

eMail - Shopping - Chat - Recherche - Pages perso - Affiliés

Créez votre adresse **email Francité**, et découvrez les fonctions qui vous aideront à mieux communiquer et gérer vos mails de chez vous ou d'ailleurs.
http://webmail.francite.com

Des logos et des sonneries pour tous les goûts : 60s and 70s, 80s and 90s, Chansons populaires, Cinéma, Comédies musicales, Dance, Dessins animés, Hymnes Nationaux, Jazz, classique, Opéra, Latino, Brésil, Raï, New-wave, Pop, Rap, Reggae, Techno, TV, Pub.
http://msg.francite.com



WebSeduction... tout pour être heureux !
Plus de 260 000 membres pour faire de belles rencontres...
http://webseduction.francite.com

Watt Music...Partagez votre passion : GROOVE, ROCK REGGAE METAL TECHNO MUSIQUE FRANÇAISE et INTERNATIONALE. Plus de 6 000 documents exclusifs. Proposez vos articles, annoncez vos concerts et soirées et participez au chat et aux 3000 forums d'artistes.
http://wattmusic.francite.com

WedD offre aux **webmasters** sa boîte à outils : Compteur, forum, chat, sondages, référeur, liste de distribution...
http://webd.francite.com

Trouvez tout ce que vous chercher à l'aide du **moteur de Francité** qui répertorie plus de 10 millions d'URL francophones.
www.francite.com

www.francite.com

Souris optique sans fil

Logitech nous propose enfin une souris optique sans fil pour droitiers et gauchers. Vendue au prix approximatif de 450 francs, sa forme est idéale pour les joueurs tout comme son poids plus raisonnable que le modèle haut de gamme. La précision est excellente grâce à une nouvelle technologie à 800 dpi. La liaison par radio fonctionne à merveille et l'autonomie est de deux mois. Certains regretteront le petit temps de latence affiché parfois par la transmission des données, mais c'est minime. ■

17/20

■ **ÉQUILIBRE** La souris sans fil qui convient à tous : pas trop chère et ambidextre.

Souris Dual Optical

Deux c'est mieux qu'un. Voici la réflexion de Logitech qui a doté sa souris MouseMan Dual Optical d'un deuxième capteur lumineux. Associée à la technologie 800 dpi, la précision de cette souris est redoutable dans les quake-like. Vous pouvez faire un grand geste pour déplacer votre personnage puis viser au millimètre près. Sa forme ergonomique réserve la souris aux droitiers et les quakeurs la trouveront un peu massive, mais c'est une arme de choix pour gagner du Frag. Vendue environ 350 francs, cette souris est faite pour le joueur. ■

17/20

■ **JUMEAUX** Logitech a décidé d'ajouter un deuxième capteur à sa souris...

Comme au ciné

Carte son Terratec SiXPack 5.1 | Jeu et DVD.

Le spécialiste allemand de la carte son cède à la mode du 5.1 avec la SiXPack+. Cette carte PCI est architecturée autour du processeur Crystal 4630, bien connu des fanatiques du multicanal puisqu'on le retrouve sur le Gametheater XP de Hercules. Il est capable de traiter six voies, mais ne décode pas le Dolby Digital, tâche qui est dévolue au logiciel WinDVD livré avec la carte. Il suffit donc d'avoir un PC de plus de 600 MHz et c'est parti pour le cinéma en Dolby Digital. Côté jeu, la carte est tout autant adaptée puisqu'elle gère efficacement toutes les normes de son 3D disponibles (Direct Sound3D, A3D, EAX 1 & 2). Elle aligne trois sorties mini jacks analogiques pour brancher vos enceintes 5.1 et même une entrée et une sortie optiques pour un Mi Disc, par exemple. Le logiciel de mixage fourni est simple, efficace et n'envahit pas votre bureau. La carte n'occupe que peu de temps CPU. La qualité sonore est excellente tout autant pour les jeux que pour la lecture des DVD, il n'y a que son prix de 750 francs qui est un peu élevé. ■

INFOS

Nom : SiXPack+
Constructeur : Terratec
Caractéristiques techniques : carte son PCI, processeur Crystal 4630, six sorties analogiques, entrée sortie numériques optiques
Prix : env 750 F.
Note : 16/20

■ **COMPLÈTE** La carte soutient toutes les normes 3D pour le jeu et offre six sorties pour les films en Dolby Digital.

Enfin libre !

Pad Thrustmaster Wireless | La manette perd le fil.

Thrustmaster propose des pads à la fois ergonomiques et complets. Le Firestorm Wireless Gamepad se débarrasse en plus de son fil. Il est équipé d'une croix directionnelle, de deux mini joysticks précis, de quatre boutons et de quatre gâchettes. Son revêtement en kevlar et sa forme ergonomique assurent une excellente prise en main. Deux petites piles alimentent le pad dont le poids reste raisonnable. La connexion avec la base USB se fait par liaison radio. Le tout est Plug & Play sans pilote et fonctionne du premier coup. Pour économiser l'énergie, si vous ne l'utilisez pas, le pad passe en veille et se remet instantanément en service dès que vous appuyez sur un bouton. Dans les jeux, nous n'avons ressenti aucune latence, les actions du pad se répercutent instantanément à l'écran. Vous pouvez vous éloigner jusqu'à cinq mètres de la base. Nous avons été séduits par le Firestorm. Il est bien plus confortable de se caler dans son fauteuil, sans être gêné par un fil. Si on joue à plusieurs, c'est encore plus pratique. On peut d'ailleurs combiner jusqu'à quatre pads ensemble. Son prix d'environ 400 francs est raisonnable tout comme l'autonomie annoncée de 250 heures de jeu. ■

INFOS

Nom : Firestorm Wireless Gamepad
Constructeur : Thrustmaster
Caractéristiques techniques : pad sans fil, liaison radio, 2 mini joysticks, 4 gâchettes, 4 boutons, connexion USB, alimentation par deux piles AAA fournies
Prix : env 400 F
Note : 16/20

■ **LIBERTÉ** Les pads de Thrustmaster sont excellents, mais si de plus, on vous enlève le fil, c'est le bonheur.

Cœur de Celeron

Processeur Celeron 1200 MHz | Performant.

Le Celeron nouvelle version est arrivé. Gonflé à 1,2 GHz, le processeur entrée de gamme d'Intel reprend le cœur du dernier Pentium III : le Tualatin. La technologie de gravure passe en 0,13 micron. Du coup, comme son grand trère, il revêt une coque en métal qui ottre deux avantages : un meilleur refroidissement et une plus grande protection de la puce. La mémoire cache de niveau 2 passe à 256 Ko, tandis que la fréquence de bus externe reste à 100 MHz. Pour le jeu comme pour la bureautique, le Celeron 1200 voit ses performances augmenter de façon significative. Sous Quake III, on obtient une amélioration de plus de 20 % par rapport aux Celeron 1100 dotés du cœur Coppermine (gravé en 0,18 micron). Le Celeron 1200 coûte environ 1 000 francs, ce qui constitue donc un excellent rapport qualité-prix. Attention, il faudra cependant être équipé d'une carte mère supportant le cœur Tualatin. Aujourd'hui, seuls les chipsets Intel i815EPT et le VIA Apollo Pro 133T sont aptes à gérer le Celeron 1200. ■

INFOS

Nom : Celeron 1200
Constructeur : Intel
Caractéristiques techniques : Socket 370, cœur Tualatin grave en 0,13 micron cache L2 de 256 Ko, FSB de 100 MHz instructions SSE
Prix : env 1 000 F
Note : 17 /20

■ **CAPOT** Le Celeron 1,2 GHz est doté d'un cache métallique comme le Pentium III.

Vite et bien

Lecteur DVD Pioneer A06S | Une nouvelle norme.

Les périphériques comme les lecteurs de CD, de DVD ou même les graveurs de CD-R ont vu leur vitesse évoluer avec le temps. A contrario, l'intertace de communication est restée la même depuis le début. Aujourd'hui, Pioneer innove et propose un lecteur DVD compatible avec la norme UltraDMA 66. Il lit les DVD à une vitesse maximale de 16x et les CD à 40x. Dans la pratique, le taux moyen de transfert est de 12x pour le mode DVD et 34x pour le mode CD. Il est donc nettement plus rapide que ses concurrents, preuve que la nouvelle norme porte ses fruits. En ce qui concerne le temps d'accès, la moyenne pour un DVD atteint les 101 millisecondes et 91 ms pour un CD. Le système d'insertion sans tiroir est très pratique. Comme jadis le mange-disques, le A06S avale facilement les CD, même en position verticale. Le package comprend un lot de vis et les jeux Star Wars Racer, Phantom Menace et Icewind Dale, le tout pour moins de 800 francs. ■

INFOS

Nom : DVDA06S
Constructeur : Pioneer
Caractéristiques techniques : interface IDE UltraDMA 66, lecture DVD 16x, CD 40x, mémoire cache de 256 Ko, mode d'insertion en façade
Prix : env 800 F
Note : 18 /20

■ **MANGE-DISQUES** Le mécanisme d'insertion, sans tiroir, du lecteur Pioneer est simple et très pratique.

Graveur Philips PCRW2010

En attendant l'arrivée du graveur de DVD+RW, Philips propose un graveur 20x, qui grave les CD-R en 20x, mais aussi les CD-RW en 10x et lit les CD en 40x. Il intègre une panoplie de technologies issues des modèles précédents de la gamme Philips. Le Seamless Link protège la gravure contre tout arrêt et le TBW permet de graver sur des médias de qualité médiocre. À la vitesse maximale, le temps de gravure pour un CD de 74 minutes, descend en dessous des 4,30 mn. Pour moins de 1 300 francs, le PCRW2010 est tourni avec le logiciel Nero 5.5. ■

16/20

■ **PROTECTION** 100 % des CD-R sont gravés avec succès.

Disque dur Western Digital 100 Go

Western Digital a pensé à tous les boulimiques de l'espace disque. Le WD1000BB rejoint ainsi le disque dur de Maxtor testé le mois dernier. L'intertace IDE demeure compatible avec la norme UltraDMA 100, mais la vitesse de rotation des plateaux est de 7 200 tours/minute. Le taux de transfert atteint un maximum de 44 Mo/s ! Le temps d'accès se situe dans la moyenne avec 13,2 ms mesurés. On trouve le WD1000BB pour moins de 2 300 francs. ■

17/20

■ **ESPACE** Aussi spacieux que performant, le WD1000BB est un excellent choix.

Perle à rebours

Commandos 2 | Les quatre dernières missions décortiquées et livrées clés en main.

Suite et fin de la soluce de Commandos 2, avec comme d'habitude les tactiques à suivre, l'ordre dans lequel doivent s'enchaîner les actions, et, en prime, les emplacements des livres bonus, histoire que vous puissiez profiter des niveaux secrets en toute tranquillité. Et, non, désolé, mais nous n'avons pas pu inclure cent balles et un Mars avec le magazine...

CHEAT CODES

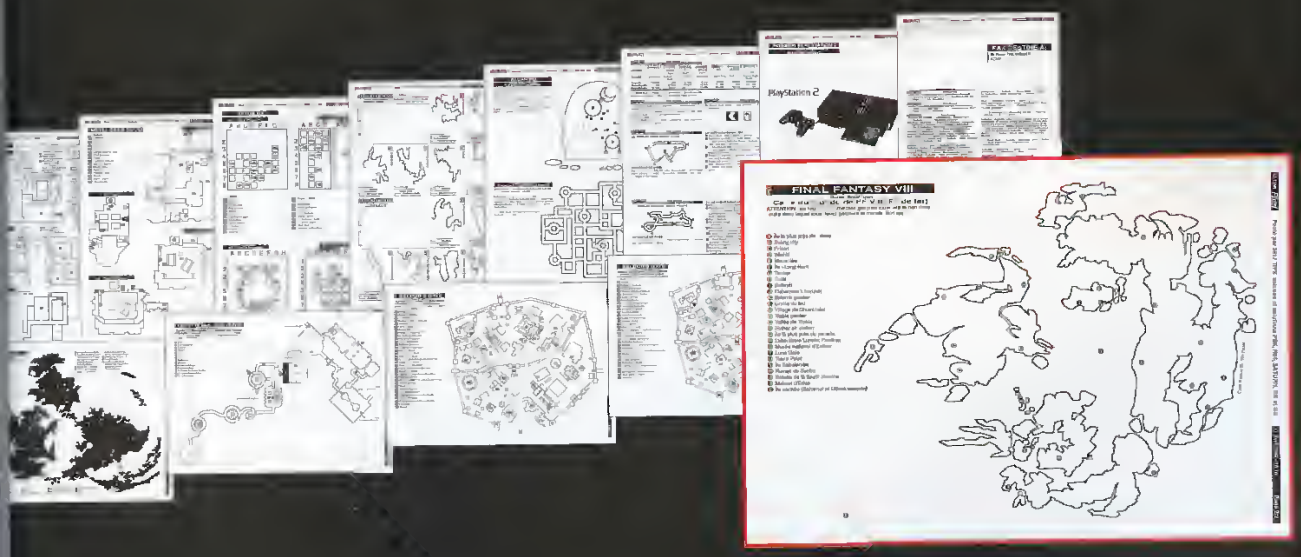
Mission 7
Normal
JAHSG
Difficile
WL3CZ
Réaliste
ZX78Y

LE GÉANT DE HAÏPHONG

Jetez-vous au sol, puis dirigez-vous vers la maison (A). Fouillez l'armoire pour y trouver une bouteille de vin qui se révélera bien utile par la suite. Vous n'êtes pas obligé de tuer les deux soldats, donc retournez à l'extérieur et tuez le soldat (1) à son poste, puis entrez dans la baraque (B) lorsque les soldats (2) et (3) regardent du mauvais côté. Tuez aisément les deux soldats à l'intérieur et prenez le paquet de cigarettes et le livre bonus. Supprimez ensuite les soldats (2) à (6) en les attirant aux points indiqués sur le plan. Méfiez-vous du soldat (5), qui sortira en utilisant la porte la plus proche de là où se tenait le soldat (4). Tuez le soldat (7) pour récupérer sur lui un autre paquet de cigarettes. Faites vite, car ceux patrouillant sur la plate-forme pourraient vous voir. Entrez en rampant dans le bâtiment (C) par la porte la plus proche de feu le soldat (7). Parlez au commerçant, fouillez le placard derrière lui pour récupérer un livre bonus, puis passez dans l'arrière-boutique au moment où le soldat qui ne tient pas en place rejoint ses compagnons. Profitez-en pour récupérer dans la caisse tout près d'eux le déguisement de Natasha et le fusil de sniper, puis grimpez à l'étage. Vous trouverez dans cette petite pièce un autre livre bonus. Ne vous inquiétez pas si vous voyez des civils se mettre à courir : ils vont juste s'enfuir, sans prévenir vos ennemis. Après cela, tuez le soldat (8), cachez son corps là où se tenait (6), puis changez d'angle de vue pour pouvoir surveiller la patrouille et le soldat qui fait sa ronde le long de la façade du bâtiment (C). Suivez le chemin indiqué par la ligne jaune et jetez-vous au sol en passant devant le bâtiment (E). Faites attention au garde sur la balustrade verte et ignorez le marin pour pénétrer dans le bâtiment (D) (jetez-y d'abord un coup d'œil pour y faire votre entrée quand l'officier est au fond de la pièce). Mettez-vous debout, tuez le soldat sur la gauche, puis l'officier avant qu'il n'ait fini sa clope (le tabac est décidément dangereux pour la santé dans ce jeu). Jetez ensuite un paquet de cigarettes devant le dernier soldat à droite pour l'égorger (ça se confirme !). Grimpez à l'étage et donnez à Natasha son costume et le fusil de sniper, ainsi qu'un paquet de cigarettes et quelques trousses de secours. Grâce à elle, vous pouvez maintenant aller chercher tous les livres bonus qui ne se trouvent pas à proximité d'un officier. N'hésitez pas non plus à faire le plein de charges à retardement. Retournez au bâtiment (E) et faites-y entrer vos deux commandos. Utilisez Natasha pour lancer un paquet de cigarettes dans la salle du soldat isolé. Vous pourrez ainsi le tuer facilement avec le béret vert. Cachez son corps, reprenez le contrôle de Natasha, ressortez et placez-la juste devant la porte nord du bâtiment (E). Utilisez alors le leurre avec le béret vert tout en vous cachant derrière le paravent. Natasha, en passant par l'autre porte, aura ainsi suffisamment de temps pour récupérer le livre bonus. Récupérez le leurre et amenez

+350 SOLUTIONS PAR FAX/COURRIER !

3617 TIPS



COMMENT ÇA MARCHE ?

1. Sélectionnez sur le minitel 3617 TIPS les astuces, solutions ou plans que vous souhaitez recevoir.
2. Toujours sur 3617 TIPS (ce sera indiqué sur l'écran), inscrivez votre [illegible] de fax ou votre adresse, selon que vous choisissez de recevoir vos articles par fax ou courrier.
3. Vous recevrez quelques minutes plus tard vos articles par fax, sous le cas du courrier, il sera posté le jour même ou tout [illegible] pour toute demande passée avant 16h.

083668 8477
astuces/solutions par TÉLÉPHONE (3677-TIPS)

3615 TIPS
astuces/solutions par MINITEL

Astuces, solutions et plans pour jeux vidéo. PC et Consoles.

le béret vert dans le bâtiment (F) en tuant le marin et en cachant son corps, puis en distrayant le garde (9) avec Natasha. Allez avec cette dernière parler à l'artificier et au voleur qui sont coincés dans le bâtiment (G). Donnez les charges à l'artificier et l'échelle de corde au voleur. Distrayez la sentinelle en face de la porte pour que vos deux compagnons puissent sortir et, avec Natasha, occupez le garde (10) pour réunir vos hommes dans le bâtiment (F). Utilisez Natasha pour distraire le garde sur le balcon pendant que le voleur entre au premier étage du bâtiment (N) et assomme l'officier avant de forcer la caisse dans laquelle se trouve le livre bonus. Retournez au bâtiment (F), attendez que le camion s'arrête et faites-y monter votre fine équipe. Vous pourrez quitter le camion près du bâtiment (I), mais faites attention, car, si vous n'allez pas assez vite, ce sagouin risque de vous écraser (une mort pathétique pour un soldat d'élite, non ?) ! Allez ensuite avec l'artificier et le voleur près du bâtiment (I). Balancez une grenade à l'intérieur quand tous les soldats sont regroupés au bon endroit, puis, avec le voleur, passez par la fenêtre pour forcer la caisse en métal et vous emparer des explosifs à retardement. Avec Natasha, retournez dans le coin inférieur gauche de la carte pour vous procurer un camion que vous pourrez diriger à votre guise. Récupérez votre bande et allez vous garer le long du porte-avions, à gauche de la grue (voir photo). Occupez le soldat (11) avec Natasha pendant que le béret vert lance un paquet de cigarettes pour attirer et supprimer le marin (12). Lancez-le à gauche du champ de vision du marin, et aussi près du quai que possible. Faites de même avec l'officier (13) en veillant à ne pas attirer l'attention du garde (15). Faites ensuite monter Natasha sur la grue et abattez le sniper (14). Pendant ce temps, récupérez un uniforme avec le voleur pour utiliser l'échelle de la grue sans attirer l'attention.

Servez-vous du bras de la grue pour atterrir sur le porte-avions, puis activez le mécanisme de l'échelle de corde près du corps du sniper. Faites grimper Natasha, le béret vert et l'artificier dans le camion pour placer des charges en (J) et en (K). Placez le camion de manière à ce que l'artificier n'ait qu'un minimum de trajet à faire, tout en étant caché par le camion. Faites alors tout exploser, puis amenez le camion près de l'échelle de corde. Une fois tout le monde à bord, cachez-vous dans le container métallique tout proche. Voilà une opération rondement menée !

CHEAT CODES

Mission 8

Normal
UN63A
Difficile
LPQ6T
Réaliste
TRIB4

IL FAUT SAUVER LE SOLDAT SMITH

Rendez-vous en (M1) et grimpez le muret quand l'officier ne regarde pas vers vous. Accrochez-vous

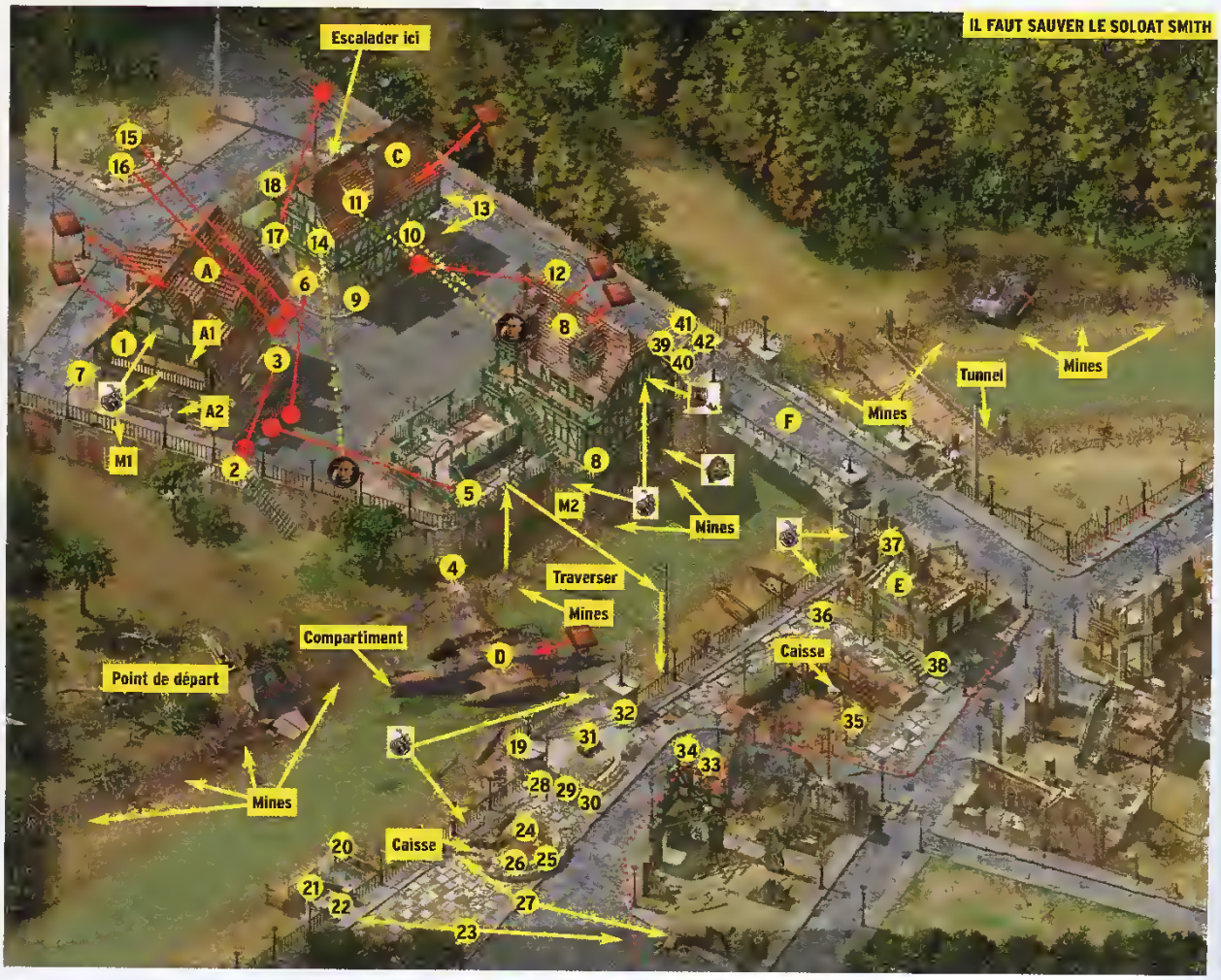
Si vous portez un uniforme, les ennemis ne se rendront compte du subterfuge que si vous vous approchez trop près d'eux.

HORS-SÉRIE GEN4 PC

TOUTES LES SOLUTIONS + UN JEU COMPLET !

Une porte ouverte ou fermée peut faire la différence entre un commando vivant ou un commando mort.

à la paroi de la maison (A) et attendez que l'officier nazi aille vers la gauche pour ordonner au voleur de regarder par la fenêtre du premier étage : ainsi, il va grimper directement du rez-de-chaussée à la fenêtre sans s'arrêter au niveau de l'officier. Entrez dans la pièce quand le sergent vient se poster dos à la fenêtre, assommez-le et libérez le béret vert pour qu'il ligote immédiatement le soldat ennemi. Faites subir le même sort au garde devant la porte et récupérez les affaires du béret vert dans la caisse. Placez l'échelle de corde à la fenêtre par laquelle vous êtes arrivé et faites descendre le béret vert à l'extérieur. Avec le voleur, regardez à l'extérieur et récupérez l'échelle de corde. Ressortez ensuite pour vous accrocher au mur et redescendre au niveau du balcon que l'officier arpente. Assommez-le, puis placez l'échelle de corde pour que le béret vert vienne finir le travail. Entrez par la porte (A1) et, avec le voleur, assommez le soldat lorsqu'il est face à la cheminée. Utilisez le béret vert pour l'attacher, puis passez par la salle de bains pour tuer le soldat suivant, lorsqu'il tourne le dos à la porte. Pour le caporal, attendez qu'il regarde par la fenêtre pour lui faire son affaire. Récupérez les divers objets et livres bonus répartis dans la salle de bains et dans la chambre. Pour finir, quittez la maison par le balcon, sans oublier l'échelle de corde. Avec le voleur, passez par la fenêtre à droite de la porte (A2) et assommez le sergent. Déverrouillez (A2) pour que le béret vert puisse entrer. Occupez-vous dans le mouvement du sergent, puis, à l'aide de paquets de cigarettes, des deux autres soldats. Vous trouverez sur l'un un chalumeau et, dans les placards derrière le bar, deux cisailles et bien d'autres friandises. Ressortez par la porte (A1), utilisez l'échelle de corde en (M1) pour que le béret puisse faire le tour de l'escalier et aller se planquer à sa gauche sans le moindre risque. Utilisez un paquet de cigarettes pour tuer (3) sans vous faire repérer par le soldat (5), qui pourra être éliminé à l'aide du même subterfuge. Pour le soldat vous tournant le dos près de là où (5) se tenait, faites bien attention aux mouvements de (8). Grimpez avec le voleur au point (4) pour assommer le soldat suivant. (6) et (7) doivent être neutralisés en utilisant la bonne vieille technique du paquet de cigarettes. Pour (8), faites escalader le muret par le voleur au point (M2) et utilisez l'échelle de corde pour faire monter le béret vert. Avec le voleur, grimpez alors à la façade devant laquelle patrouillait le soldat (8) et faites irruption à l'étage par la fenêtre la plus à droite. Assommez le soldat occupé à passer à tabac le sniper et, pendant que ce dernier le ligote, envoyez l'échelle de corde au béret vert. Une fois qu'il est à l'intérieur, ouvrez la porte de la pièce attenante et jetez-y un paquet de cigarettes. Assommez alors successivement vos trois ennemis. Nettoyez le reste de l'étage à « coups » de paquets de cigarettes et emparez-vous d'un fusil de précision pour le donner à votre sniper (n'oubliez pas non plus de



LE MAGAZINE DES GAMERS PS2

dans tous les kiosques

ramasser un maximum de munitions). Reprenez le contrôle du voleur et ressortez par la fenêtre d'où vous êtes arrivé. Passez par le soupirail sur votre droite et torcez le coffre-fort contenant les codes radio (utilisez Spike si besoin est). Ressortez par le même soupirail sans demander votre reste. Passons au sniper, que vous devez placer à une fenêtre donnant sur la maison (C) pour abattre les nazis par les fenêtres (10) et (11). Quand vous en tuez un, attendez que ses camarades viennent voir ce qui s'est passé pour les descendre à leur tour. Vous pourrez alors vous débarrasser de (9) par les méthodes habituelles. Attirez (12) hors de sa trajectoire pour le supprimer, puis tuez (14) avec votre tireur d'élite. À l'aide du béret vert, nettoyez l'arrière de la maison (C), puis envoyez le voleur passer par la fenêtre la plus à gauche pour se glisser à l'intérieur. Une échelle de corde plus tard, le béret vert sera en mesure de nettoyer la maison et de libérer l'artificier. Celui-ci pourra, avec ses deux grenades, faire le ménage dans le souterrain où se trouve la radio. Utilisez le sniper sur (19) et (20) pour faciliter la tâche du voleur et du béret vert qui utiliseront les poteaux télégraphiques pour traverser le fleuve ; le voleur devra placer son échelle de corde aux endroits indiqués pour que le béret vert tue les soldats allemands. Chargez-vous des soldats (21) à (38) en revêtant un uniforme allemand et en vous servant d'un fusil. Attention, car deux officiers nazis se déplacent constamment en bas à droite de la carte. Les ennemis qui se trouvent derrière la ligne pointillée rouge peuvent être facilement tués si vous revêtez un uniforme avec le béret vert et que vous les supprimez à coup de fusils les uns après les autres en commençant par le bas de la carte. Pendant ce temps, l'artificier se servira du chalumeau pour récupérer le livre bonus dans l'épave du bombardier (D), après qu'il a ouvert un passage dans les barbelés et récupéré un maximum de mines.

En cas de confrontation obligatoire avec les troupes ennemies, l'artificier et le sniper sont vos meilleurs atouts.

LA MISSION BONUS

Cette mission se déclenche dès que Smith utilise la radio et il est impossible de passer à la mission suivante sans d'abord la terminer. Vous devez repousser une attaque générale des Allemands qui vont lancer un assaut de tous les côtés de la carte à la fois. Le plus important est d'empêcher les quatre tanks de traverser le pont. Étant donné que ceux-ci doivent passer devant l'église pour y parvenir, c'est encore le meilleur endroit pour leur tendre une embuscade. Laissez les soldats là où ils sont, excepté celui caché dans la forêt en haut de la carte, que vous devez ramener à l'église, et celui qui s'occupait de Smith, car il porte un bazooka. Placez-le non loin de l'intersection en T, dans l'église en ruine, pour qu'il puisse tirer sur les tanks juste avant qu'ils franchissent le pont. Vous allez maintenant devoir faire un gros travail de déminage avec l'artificier. Prenez le voleur et le sniper avec vous et rendez-vous sur la plage pour désactiver et ramasser toutes les mines (chacun de vos hommes peut en porter dix). Revenez ensuite près de l'église et posez les mines antipersonnel tout autour, en veillant à ne pas les poser trop près les unes des autres. Placez ensuite la mine antichar au milieu d'une des routes et les deux charges à déclenchement loin des mines, de manière à ce que leurs explosions ne déclenchent pas les autres mines. Postez ensuite l'artificier dans l'église, à l'extérieur. Son bazooka et ses grenades seront déterminants pour éliminer les ennemis une fois que la plupart des pièges auront été déclenchés.
Le sniper se placera à l'une des fenêtres à l'intérieur de l'église. Vous devrez le contrôler de manière à éliminer en premier lieu les grenadiers nazis, qui peuvent tuer une grande partie de vos hommes en une seule explosion bien placée. Occupez-vous alors des snipers, puis du reste des ennemis. Le béret vert doit être placé lui aussi à l'intérieur de l'église, tourné vers la porte et en mode Agressif pour abattre tout Allemand qui parviendrait à entrer. Le voleur aura, pour sa part, un rôle d'infirmier. Donnez-lui bon nombre de trousses de soins et servez-vous de lui pour soigner vos hommes durant les (très brèves) accalmies.
Enfin, placez Smith dans les égouts sous l'église, car sa mort entraînerait l'échec de la mission. Quand vous vous sentez prêt, murmurez une courte prière et déclenchez le bouton d'invasion en bas à droite pour débuter le carnage. N'oubliez pas que vous devez à tout prix détruire les quatre tanks. Une fois ceci fait, vous serez sur le chemin de la victoire.

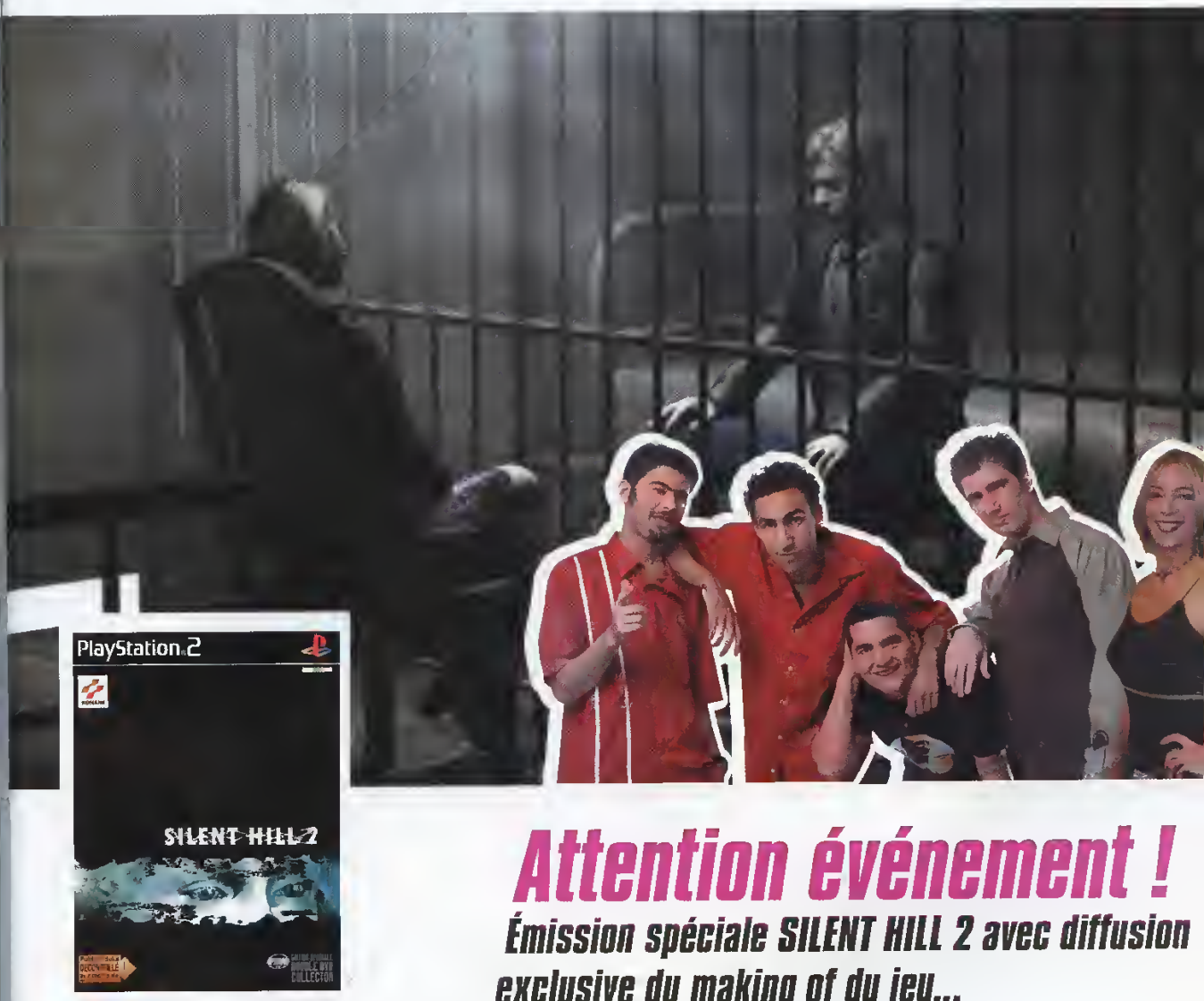
CHEAT CODES

Mission 9
Normal
VAZ2P
Difficile
SRCM8
Réaliste
TRD78

TRAVAIL À LA CHAÎNE quand vous jouerez la mission bonus, trouvez une bonne position pour le sniper. L'artificier aura placé les mines comme indiqué par les (X).

LA FORTERESSE DE COLDITZ

Avec le sniper, assommez (1) et cachez son corps derrière le bosquet d'arbres. Utilisez le paquet de cigarettes pour neutraliser (2) et (3), mais faites bien attention à ne pas les attirer tous les deux en même temps. Commencez à avancer vers le haut de la carte et neutralisez (4) et (5), mais, quand vous cachez leurs corps, faites attention au sniper posté dans la tour. Prenez un uniforme de soldat allemand pour vous, ainsi qu'un unitorme d'officier pour l'espion. Suivez la flèche jaune et rendez-vous d'un air décontracté derrière l'abri, puis assommez (6) en passant près de (7) et cachez son corps à la droite du niveau (pas derrière l'abri car un soldat qui fait sa ronde près de l'usine le verrait). Faites de même avec (7) et l'officier (8) en surveillant la patrouille. Rendez-vous ensuite au point (A). Prenez le contrôle de l'espion et sortez par la porte à votre droite quand la patrouille vient de passer. Aplatissez-vous contre un mur de la maison au toit bleu et, quand la patrouille vous dépasse, rendez-vous au point (A) pour récupérer sur le sniper l'uniforme d'officier. Rendez-vous ensuite dans le bâtiment (D) et utilisez un paquet de cigarettes pour attirer l'officier hors de son bureau, de manière à



Attention événement !

Émission spéciale SILENT HILL 2 avec diffusion exclusive du making of du jeu...

FUN PLAYER, c'est chaque semaine le meilleur et le pire de l'actualité jeu vidéo et internet vue par 5 passionnés. Tous les mercredis à 17h30.

FUN PLAYER
SPECIAL SILENT HILL 2

Diffusions le samedi 24 à 12h, le dimanche 25 à 14h30 et le mardi 27 à 21h00.

www.funtv.fr

En exclusivité sur TPS et sur le Câble
Standard antenne : **0 803 08 55 25**
(N° Indigo - 0,98 TTC/min)

LA FORTERESSE DE COLDITZ

pouvoir l'endormir et le ligoter et récupérer les trois livres bonus. Utilisez la même tactique dans la maison (E). Dans la maison (G), endormez tout le monde au deuxième étage pour ne pas être dérangé.

LIBÉRER LE VOLEUR

Rendez-vous au point (B) pour faire la jonction avec le mécano. Parlez au garde (9) avec l'espion pendant que le mécano longe la muraille (flèche jaune), évitant ainsi l'œil acéré du sniper. Une fois le mécano en sûreté, reprenez le contrôle de l'espion et parlez au garde (10) en lui ordonnant de tourner le dos, le temps que le mécano mette hors de combat (11). Faites attention à la patrouille de S.S., car ils vous repéreraient sur le champ. Passez ensuite au garde (14), que le mécano devra réduire au silence. Pendant ce temps, jetez un paquet de cigarettes à l'endroit indiqué par le point rouge et désignez cette direction au caporal. Allez ensuite parler à (13) pour qu'il se tourne vers la droite. Le mécano aura tout juste le temps d'assommer (15) et de cacher son corps. Parlez à nouveau avec (12) pour que le mécano ait le temps de s'occuper de lui et de (13). Vous pouvez alors faire votre entrée dans la forteresse. Allez avec l'espion distraire le soldat posté sur l'esplanade. Une fois ce dernier assommé et son corps en lieu sûr (vous devez le cacher avant que le caporal se retourne), allez parler à ce dernier lorsqu'il est près du voleur. Apparemment complètement sourd, il ne s'apercevra même pas des hurlements que pousseront ses hommes lorsque le mécano aura jeté un cocktail Molotov. Rendez-lui service en l'assommant, puis libérez le voleur.

Utilisez l'espion ou Natasha pour récupérer les livres bonus qui ne sont pas gardés par des officiers.

LES TROIS PARTIES OU CODE SECRET

Montez ensuite franchir la porte au niveau de l'esplanade, puis prenez la porte sur votre gauche avec l'espion. Parlez au serveur pour qu'il détourne le regard et utilisez à bon escient vos paquets de cigarettes pour mettre hors d'état de nuire les deux caporaux et le serveur. Faites sortir l'espion et assommez et ligotez les deux généraux pour pouvoir vous emparer sans problème du carton de déchiffrement rangé dans la redingote sur le portemanteau. Vous pouvez aussi leur balancer un cocktail Molotov si vous n'êtes pas d'humeur à faire dans la dentelle. Une fois ceci fait ressortez de la pièce et allez dans la cuisine pour prendre du somnifère ainsi que trois bouteilles. Retournez dans la cour et faites franchir par votre trio la porte à la droite du peloton d'exécution au niveau du sol. Vous voilà dans une autre cour. Prenez la seule autre porte disponible avec l'espion, puis débarrassez-vous du garde dans le couloir. Prenez la porte de droite, puis celle sur votre gauche à votre niveau. Vous êtes parvenu à une autre cour sans vous faire repérer. Enchaînez sur la porte loin sur votre droite. Deux soldats allemands ont une discussion animée au beau milieu de l'escalier. Envoyez-en un avec l'espion à l'étage supérieur pour pouvoir les neutraliser l'un après l'autre avec vos autres commandos. Utilisez la même tactique avec le caporal et le soldat de la pièce supérieure. Pour le dernier étage, utilisez l'espion sur le soldat dont la ronde se termine près de la fenêtre pour pouvoir neutraliser les deux gardes. La porte en face de l'escalier mène à la pièce où se trouve le maréchal. Entrez-y avec l'espion, déposez-y une bouteille traitée au somnifère et ressortez. En regardant par la porte,

CONSULTÉ DANS LE MONDE PAR PLUS DE

60 MILLIONS

D'INTERNAUTES

Enfin en France !

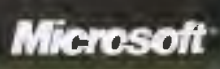
TOMSHARDWARE.FR

Des tests exhaustifs

Toutes les exclusivités

Des guides incontournables

Nos partenaires pour le lancement :



Pour tous renseignements :

66/72, rue Marceau - 93100 Montreuil - Tél. : (33) 01 41 58 58 20 - contact@microscoop.com

Avec le sniper, n'oubliez pas que vous pouvez tirer d'un bâtiment à un autre à travers les fenêtres.

vous verrez le maréchal boire la bouteille et s'endormir. Faites entrer le mécano pour assommer l'opérateur radio sur la droite, puis attachez-le, lui et le maréchal. Utilisez le voleur et le mécano pour faire un double K.O. sur les deux derniers opérateurs. Avec l'espion, passez par la porte (et non l'escalier) pour arriver dans une sorte de vestiaire. Envoyez le soldat habillé regarder le mur derrière le paravent, le temps que le mécano le mette hors d'état de nuire. Occupez-vous des deux autres soldats et passez dans l'autre aile du château. Utilisez un paquet de cigarettes pour tromper la vigilance de l'officier, puis éliminez le fonctionnaire. Le voleur n'aura alors plus qu'à se glisser derrière le général en chef pour l'assommer. Vous aurez alors réuni les trois parties du code secret. Ressortez de cette pièce et prenez l'escalier menant à la seconde cour.

LIBÉRER LES PRISONNIERS ALLIÉS

Il y a 56 prisonniers, répartis dans les bâtiments X1 à X7, à libérer en leur fournissant des uniformes allemands (le grade n'a pas d'importance). Comme vous devrez visiter chaque pièce de ces bâtiments (n'oubliez d'ailleurs pas de récupérer les livres bonus !), établir la marche à suivre serait beaucoup trop long. Voici par contre quelques conseils :

- Visitez les quartiers des soldats allemands pour récupérer sans vous fouler des uniformes.
- Faites toujours passer l'espion en premier et distribuez les uniformes aux soldats sans combattre leurs gardes si vous le pouvez.
- N'oubliez pas que le voleur peut passer par une fenêtre pour atteindre des prisonniers difficiles d'accès.
- Avec le mécano, jetez plusieurs paquets de cigarettes au même endroit, puis balancez un cocktail Molotov au beau milieu de l'attroupement de soldats qui s'est créé.

Vous devez ensuite vous rendre dans la tour où se trouve la radio et utiliser la radio après avoir fourni le dernier uniforme au prisonnier allié. Passez alors au béret vert, qui devra, dans un même mouvement, tuer (16) lorsque (17) et (18) ne peuvent pas le voir, lui prendre son uniforme et son paquet de cigarettes, puis jeter son corps dans la maison toute proche par l'une des fenêtres. Enfilez immédiatement l'uniforme pour ne pas éveiller les soupçons. Suivez la route pour vous approcher du château en restant à bonne distance de (19), que vous pourrez neutraliser une fois derrière lui. Attirez (20) près du bosquet d'arbres avec le paquet de cigarettes, cachez son corps près de la maison la plus proche, puis collez-vous au mur du château. Vous n'avez plus qu'à dérouler l'échelle de corde (la touche L) que porte le voleur à l'endroit indiqué par la flèche jaune

CHEAT CODES

Mission 10
Normal
9TT5W
Difficile
PAEN8
Réaliste
1LPQD

pour que le béret vert puisse venir utiliser la radio. Tous vos hommes seront alors en mesure de s'enfuir jusqu'au ballon, placé au point de départ du béret vert. N'oubliez pas de faire un tour dans l'usine (H) pour récupérer les deux derniers livres bonus.

Livres bonus :

- trois dans le bâtiment (D)
- deux dans le bâtiment (E)
- trois dans le bâtiment (F)
- sept dans le bâtiment (G)
- huit dans la partie (X1) de la forteresse
- deux dans la partie (X2) de la forteresse
- trois dans la partie (X7) de la forteresse
- deux dans l'usine (H)

MISSION 10 : PARIS BRÛLE-T-IL ?

Attendez que (2) s'avance vers la droite, puis tuez (1), prenez son uniforme et cachez son corps dans la cabine contre laquelle il s'appuyait. Tuez (2) quand il est au bout de son chemin de ronde, puis (3), (4) et (5) sans

Vérifiez les angles de vision des ennemis avant de tenter une action en maintenant Entrée et en cliquant sur le soldat désiré.

TOUR DE MANÈGE Une fois dans le Panzer, vous pouvez faire le tour de la carte pour éliminer tous les ennemis au niveau du sol.

réelles difficultés. Fouillez la poubelle à gauche de l'escalier pour y découvrir votre premier livre bonus. Utilisez Whisky pour détourner l'attention du soldat (6), le temps de le neutraliser. L'Allemand (7) peut facilement être mis hors de combat en utilisant Whisky pour occuper ses collègues. Servez-vous ensuite de l'espion avec un uniforme de sergent pour distraire tel ou tel soldat, jusqu'à les avoir tous éliminés. Quittez le métro avec tout votre petit monde. En (13) et (14) se trouvent des groupes de soldats. Pour suivre l'itinéraire indiqué par les flèches jaunes, vous devrez occuper avec l'espion le seul homme dans chacun des deux groupes qui pourraient voir vos coéquipiers. Surveillez le trajet du blindé en patrouille, car il risquerait de tomber nez à nez avec vos hommes lorsque vous les arrêterez sur le trottoir de gauche entre (13) et (14). Regroupez tout le monde au point indiqué. L'espion doit occuper le soldat (15), pendant que vos hommes continuent leur trajet en évitant la patrouille (16). L'obstacle suivant, un panzer en plein exercice, va vous demander un peu plus de boulot. Faites avancer l'officier jusqu'à la lisière des arbres et sifflez le chien. Placez celui-ci de l'autre côté du sergent. Ensuite, approchez-vous le plus possible de l'officier sans entrer dans son angle de vue et parlez au sergent. Attendez que le soldat en chemise blanche et le tank passe, puis placez un de vos commandos (n'importe qui sauf le voleur) derrière l'officier. Attendez que le nazi en chemise blanche retourne à son point de départ, puis faites aboyer Whisky et assommez successivement l'officier et le sergent. Utilisez l'espion pour vous aider à transporter les corps à votre cachette. N'oubliez pas, évidemment, de récupérer l'uniforme de l'officier ! Rendez-vous ensuite au point (X) avec l'espion, l'artificier et le tireur d'élite. Vous devrez faire les actions suivantes quand le véhicule blindé (30) et la patrouille (29) ne traînent pas dans les parages. Occupez (20) avec l'espion pour pouvoir assommer et cacher (21), tout en surveillant bien les mouvements du sergent (23) : vous verrez qu'il se déplace autour du tank en faisant des pauses pour fumer. Profitez-en pour assommer (22) et (24), mais laissez-les là où ils sont. Utilisez le tireur d'élite pour supprimer les deux snipers (26) et (27). Vous pourrez ainsi vous occuper en toute tranquillité de (23) et (25). Enfin, débarrassez-vous de (20) et de (28). Vous pouvez maintenant monter dans le tank avec le mécano et l'artificier, histoire de faire un peu de ménage autour de la tour Eiffel ! Débarrassez-vous en premier lieu du véhicule blindé (30) et du Panzer en exercice, car ce sont les seuls ennemis en mesure de vous détruire. Tuez tous les autres ennemis, y compris ceux qui sortent des bâtiments. Par contre, regardez bien où tombe le corps disloqué de l'officier nazi en (31), puisque c'est sur lui que se trouve la clé de la tour. Vous allez ensuite devoir vous occuper de désactiver le mécanisme dans la salle des généraux du bâtiment (8). Si vous le pouvez, laissez un camion ou une voiture en état de marche, histoire de pouvoir vous déplacer plus vite avec le reste du groupe, pour, par exemple, amener le voleur jusqu'aux caisses en métal et récupérer facilement des explosifs. Vous pouvez maintenant prendre contact avec Natasha en utilisant l'espion. Celle-ci se trouve au dernier étage du bâtiment (A). Utilisez l'ascenseur comme un véhicule pour vous y rendre, puis retournez au rez-de-chaussée avec Natasha. Vous allez maintenant devoir récupérer les livres bonus des trois bâtiments en utilisant au maximum le savoir-faire de l'espion et de Natasha. Pour le bâtiment (A), vous devrez passer par la fenêtre (A1) en utilisant le grappin avec le plongeur. Il pourra ainsi supprimer l'officier vraiment trop gênant. En ce qui concerne les deux S.S. et leur supérieur au premier étage, vous pouvez utiliser une arme à effet de souffle pour les neutraliser (par exemple, une grenade par la fenêtre), ou les attirer dans la chambre d'à côté pour récupérer le livre bonus en toute tranquillité. Dans le bâtiment (C), vous ne rencontrerez pas trop d'obstacles dans votre quête de livres bonus. Par contre, il vous reste dans le bâtiment (B) à ramasser les derniers livres bonus, ainsi qu'à désamorcer le système contrôlant les explosifs. Ignorez le rez-de-chaussée et rendez-vous avec le béret vert, l'espion et Natasha au premier étage. Utilisez l'espion et le béret vert pour supprimer le garde en patrouille sur votre droite, tandis que Natasha s'occupera du sergent dans le couloir de droite. Tuez méthodiquement les trois soldats devant la porte du bureau, puis le sergent. Vous n'avez plus qu'à balancer une grenade par la fenêtre avec l'artificier pour que celui-ci puisse monter désamorcer le dispositif en toute quiétude. Allez chercher les livres bonus dans les étages supérieurs, puis donnez la clé de la tour à Natasha. Elle n'a plus qu'à se rendre toute seule en haut de la tour pour terminer la mission et sauver Paris !

Consultez fréquemment les objectifs de mission qui donnent souvent des indices sur la méthode à utiliser.

Emplacements des livres bonus :

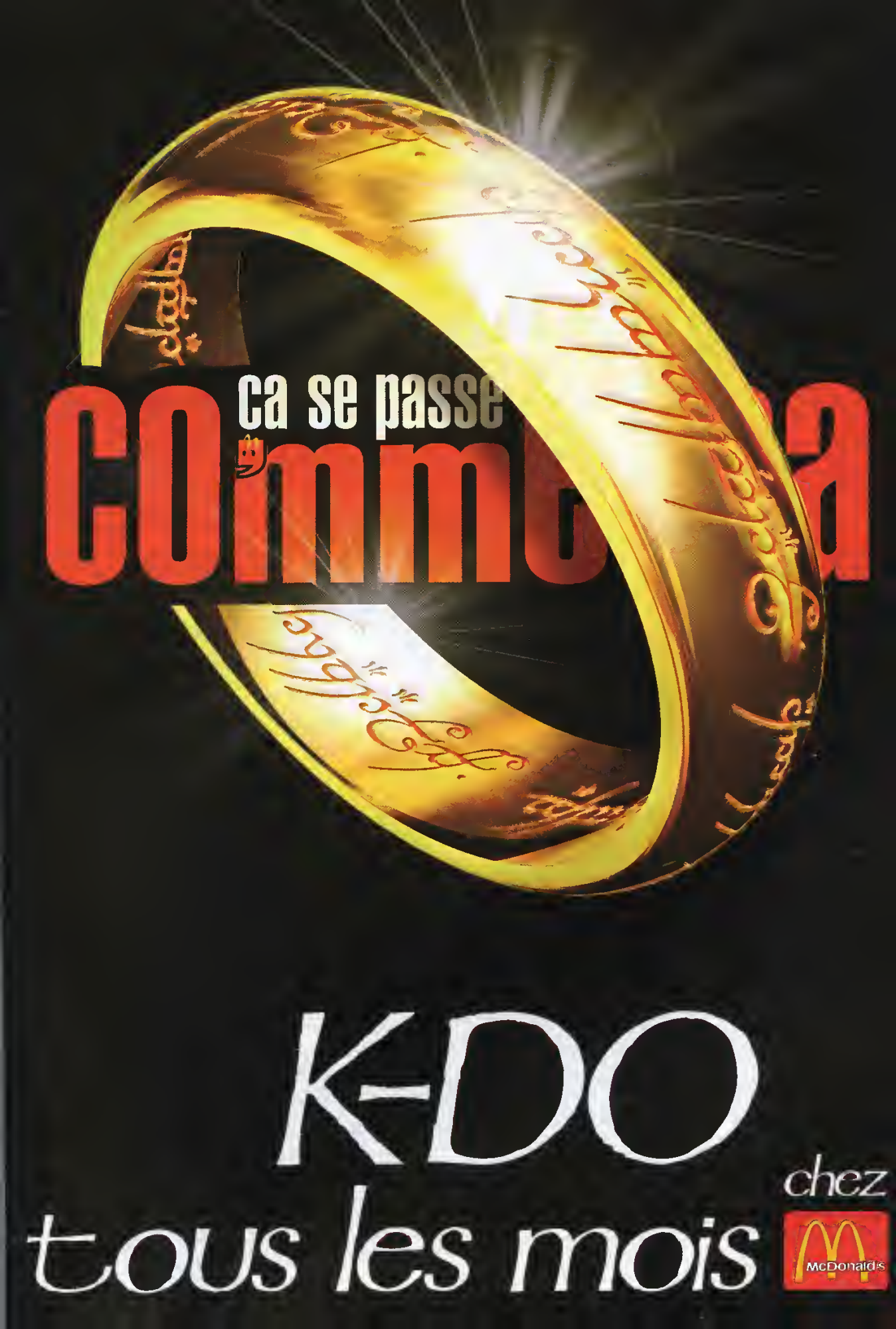
Métro :
- un dans la poubelle près du premier escalier du métro

Immeuble A :
- un au rez-de-chaussée, derrière le comptoir
- deux au premier étage, dans la première et troisième chambre
- deux au deuxième étage, dans la première et deuxième chambre

Immeuble B :
- deux au deuxième étage dans le bureau et l'armoire métallique
- un au troisième étage dans le meuble de rangement

Immeuble C :
- deux au rez-de-chaussée, avant l'escalier et derrière le bar
- un au premier étage, dans le bureau
- quatre au deuxième étage, dans le grand bureau
- un au troisième étage, dans la bibliothèque. ■

- Gary Laporte


ca se passe
K-DO
chez
tous les mois
McDonald's

Courrier des lecteurs

Ce mois-ci, le Teignard semble très irrité. Sûrement à cause des premiers froids. Au secours !

Dialectique de l'innanité

Il est temps, Teignard, que je partage avec toi ma vision simplificatrice du problème ouvert le plus profond, puisque l'actuelle circonvolution événementielle laisse planer des doutes quand à l'authenticité de la conceptualisation des jeux vidéo comme un art à part entière, c'est-à-dire un assemblage projectif d'abstractions sous forme mentalement psychotique et d'expressions primaires de l'être. La lucidité ludique ne passe-t-elle pas par la parole performative de l'affirmation autoreconnaissante de cette élan créatif ? Les univers à la virtualité irréelle que l'on peut explorer dans la plupart des œuvres tertiaires ne sont-il pas plus des projections fantasmagoriques de quelque chose nous dépassant que simplement le premier pas vers ce que l'on nommerait, en utilisant la syntaxe et les définitions usuelles, un art ? La réponse ne peut être donc qu'une affirmation négative, reflux de cette état des chose comme reconnaissance ultime de ce qui est.

Abstract

Le mambo du parano

Teignard, je ne vais pas commencer par les traditionnelles jérémiades du genre « je sais que ma lettre ne sera pas publiée… », je m'en tape. Mais moi, pacifique gamer de 41 ans, je suis désolé, je dois réagir. À la lecture du courrier des lecteurs du n° 150, ma surprise a été énorme lorsque j'ai lu ta réponse à quelqu'un qui se plaignait de voir des produits « estampillés » Hit Gen4 dans une grande surface.

NE PAS CRAQUER !!! NE PAS CRAQUER !!!

Je sais bien que parmi tes lecteurs, de nombreux jeunes (ou moins jeunes) se bercent d'illusions sur la grande presse indépendante. C'est peut-être touchant, mais ne jouez pas au plus malin : vous, pas plus qu'un autre journal n'êtes en dehors du circuit commercial. Les annonceurs vous tiennent. Ce sont eux qui vous rapportent le maximum de fric. Ou prouvez le contraire en publiant votre bilan (comme le fait le *Canard enchaîné*). Mais que l'on ne se trompe pas, loin de moi l'idée de vous accabler de tous les maux et de vous traiter de « journalistes pourris ». J'apprécierais juste un peu d'honnêteté de votre part. Évitez de laisser croire que tout cela se passe à des milliers de kilomètres au-dessus de vos têtes pures et innocentes. Les gamers malins savent lire entre les lignes et je ne vous demande pas de faire des critiques assassines des jeux pourris qui sortent. Vous en faites très peu, et j'imagine le manque à gagner si un éditeur comme Eidos, Ubi Soft ou autre vous retire sa publicité. De grâce, continuez à faire votre travail, mais évitez de vous croire au-dessus de la mêlée et de prendre certains de vos lecteurs pour des cons.

Pierre

Vous, pas plus qu'un autre journal n'êtes en dehors du circuit commercial.

Morceaux choisis

- Je t'écrie car j'ai une question à te poser…
  - [illegible]
- Est-ce que tu pourrais m'envoyer le n° de série de [illegible] 2 Lightning 3 parce que je l'ai perdu
  - [illegible]
- Pour moi, la référence des magazines est le défunt *PC Soluces*
  - [illegible]

micro Dingo

INTERNET ET LA MICRO PÈTENT LES PLOMBS !

Combattez la déprime de l'automne avec les sites les plus sexy bizarres, hilarants, voyeurs, hantés, décalés !

Le numéro 34 de Micro Dingo est en vente depuis le 15 novembre 2001

La lettre du mois

Boulets : le retour

Salut !
je suis acheteur dans des grandes chaînes de magasins de jeux vidéo et je t'écris parce que j'en ai maaaaaaarre ! Tu auras sûrement remarqué les similitudes avec la lettre de Dark angel, c'est normal, je réagis. Eh oui, moi, j'en ai marre des vendeurs... En effet, il y en a trois types : d'abord, il y a les vendeurs totalement incompétents qui vendent des PC équipés de P4 prétendant que ce sont les meilleurs grâce à leur hautes fréquences... Logiquement, je demande s'ils sont équipés d'AQUA 69D (NDLR : les meilleurs ventilateurs) et on me répond qu'on ne sert pas de verre d'eau... Il y a les vendeurs à côté de la plaque qui, lorsque je leur demande un bon jeu de rallye, me conseillent Paris-Dakar. Il y a enfin les vendeurs qui n'en n'ont rien à foutre du client : quand on leur demande un ordinateur pour jouer, ils vous proposent le dernier iBook de chez Apple, quasiment après avoir tiré à pile ou face au-dessus de leur catalogue... Avis !
Nico

Hum,
un iBook pour jouer ? Pourquoi pas, mais je crois qu'il vaut encore mieux essayer de jouer sur une cafetière que sur un Mac. Paris-Dakar, meilleur jeu de rallye ? Non mais ça va pas la tête ? Tu aurais dû nous envoyer les adresses de tes boulets, on les aurait abonnés gratuitement à Gen4, histoire d'apporter la lumière à une bande d'attardés. Mais dis-moi, tu ne serais pas du genre à te plaindre aux hot -lines que ton porte-gobelet est cassé ou que ton écran refuse de s'allumer alors que tu as une coupure de courant dans ton immeuble par hasard ?

Ben papy,
ça coince ?... Alors comme ça on n'est pas assez incisifs, on descend pas assez de jeux, donc on est à la botte des éditeurs ? Tu dis que nous avons besoin de leur publicité pour vivre, mais tu oublies qu'eux aussi ont besoin de nous pour parler de leurs jeux, que ce soit en passant des pubs ou dans des articles. Je peux t'assurer qu'il n'est pas dans les mœurs des éditeurs de retirer des pages de pub à cause d'une mauvaise note, pour la bonne raison qu'on sera forcément enthousiaste pour au moins un titre de leur catalogue (sauf rare exception !). Cryo par exemple, a souvent été maltraité, ce n'est pas pour autant que les relations avec eux sont exécrables. Au pire, on reçoit le coup de fil d'une attachée de presse effarée ou en pétard qui s'est fait salement engueuler par sa direction. Je te rappelle que les contrats de pub sont gérés par des commerciaux et que les relations entre eux et l'équipe sont quasi inexistantes. Alors libre à toi de croire que les rédacteurs trop sévères risquent la décollation à la hache rouillée, mais si tu demandes à Seb, à nos rédacteurs et à nos pigistes s'ils sont muselés, tu risques fort d'être déçu. Alors je sais, il est de bon ton d'être parano et de faire confiance à personne, comme ça, on paraît plus intelligent que les autres, mais je suis désolé (non ce n'est pas vrai, au contraire, ça me plaît) de te dire que tu te goures mon pépère.

Si je t'ecrit (SIC) teignar (SIC) c'est que j'en est tout simplement mare (SIC).

TROP DE TEMPS PASSÉ DEVANT LES JEUX VIDÉO PEUT VOUS TRANSFORMER EN LARVE...

LE PLUS DUR C'EST DE POUVOIR ÉCRIRE UNE LETTRE.

Aurtograffeur

Teignard,
si je t'ecrit (SIC) teignar (SIC) c'est que j'en est tout simplement mare (SIC). Je vient de voir l'article de frederic dufresne sur word (SIC) of warcraft. Je doit (SIC) dire que ce jeu a l'air pas mal pour un jeu online. On peut faire des groupe (SIC) on peut aller dans des guildes avec d'autres persones (SIC) (ce qui est un bon cossept (SIC)), on peut personaliser (SIC) son perso c'est genial (SIC). C'est se (SIC) que l'on appelle de la réalité virtuelle. Mais alors pourquoi dans un tel jeux (SIC) je suis obliger (SIC) de demander poliment si un joueur adverse veut bien se fair (SIC) taper sur le coin de la gueule, et pouquoi (SIC) quand par miracle j'en tue un, il se ramenne (SIC) 5 minutes apres (SIC) avec le même perso et continue a me narger (SIC). Sans deconer (SIC) monsieur blizzard sa (SIC) serait ti (SIC) pas mieux si tout le monde etait (SIC) obliger (SIC) de faire un perso bardcore. Comme sa (SIC) votre jeu il aurait une plus grande duré de vie et en plus votre jeu vous dire (SIC) que votre jeu est revolutionaire (SIC) avec pour slogant (SIC) « c'est comme dans la vrais (SIC) vie quand votre perso craive (SIC) IL CRAIVE (SIC) » bordel. En plus sa (SIC) calmerait les drogés (SIC) comme celui qui a ecrit (SIC) le mois dernier,« vite everquest il faut ma dose, a zut mon perso vient de mourir bon bem (SIC) je vais songer a avoir un vie maitenant (SIC) ». Sa (SIC) a au moins le merit (SIC) d'avoir aiseller (SIC) de le desintoxiquer (SIC).
Merci teignard de faire passer mon messâge a monsieur blizzard et au droger (SIC).
Loïc

Hum,
j'annonce officiellement que les paresseux au bord de la liquéfaction, les larves amorphes, les grosses limaces abruties par Quake, bref tous ceux qui ne prennent pas la peine de corriger leurs ù$£@ de torchons qu'ils font passer pour des lettres, n'auront aucune chance d'être publiés. Si vous êtes trop incultes pour être capable d'envoyer dix lignes sans les plomber de 150 fautes d'orthographe, je ne vois pas pourquoi je m'abîmerais les*

Sensations à la Chaîne

Carte Blanche inédite

Rendez-vous le 25 décembre à 15h, vous saurez qui se cache derrière le point d'interrogation ! MCM donne Carte Blanche à un de ses abonnés, peut-être votre voisin, votre ami, ou le voisin de votre ami aux commandes de la chaîne durant plus de deux heures. A coup sûr ce sera exceptionnel !!!
Plus d'infos : www.mcm.net, 3615 MCM* ou 08 36 68 22 66*

MCM disponible sur

08 91 67 60 60 (1,47F ou 0,225€ la mn) www.francetelecomcable.fr

*2,21F ou 0,34euro/mn

DE L'ART DE RECYCLER VOS VIEUX GEN4

Me livrant régulièrement aux passions de l'amour, j'ai cassé quelque dix lattes de mon sommier.

yeux à déchiffrer ces glyphes incompréhensibles, qui à défaut d'être intelligibles, sont probablement le reflet de cervelles sèches qui n'ont pas connu d'exercice depuis une période qui doit se mesurer en siècles. Amen.

Peace and love

Très cher Teignard,
je tiens à remercier *Gen4* du fond du cœur ! Grâce aux anciens numéros que je garde depuis plusieurs années je viens de sauver mon dos.
Je m'explique : je suis un étudiant qui habite un appartement minable, ayant un budget pour le mobilier limité, du coup, voilà pas mal de temps que je n'ai pas changé de lit. Me livrant régulièrement aux passions de l'amour (hé hé) j'ai cassé quelque dix lattes de mon sommier. Ainsi, faute « d'effet trampoline » l'amour devenait épuisant et dangereux. J'ai eu alors la lumineuse idée d'empiler mes anciens numéros de *Gen4* sous mon lit. Une fin on ne peut plus honorable pour ce patrimoine culturel !
Sylvain

Hum,
tu sais qu'une pile de Gen4 *peut aussi constituer un excellent tabouret ? Si tu as la collection complète, tu peux même en faire quatre, poser une planche et hop : une table ! Je ne te parle même pas de les disposer dans ton salon pour en faire une moquette d'un type un peu particulier ou de les assembler en escalier pour grimper sur ta mezzanine, mais tu comprendras qu'utiliser des* Gen4 *pour caler son lit, c'est petit. Et pourquoi pas une étagère ?* ■

Salut Teignard,
infidèle lecteur de *Gen4*, je ne l'avais plus acheté depuis le numéro de janvier 2001 (avec le jeu Incubation), jusqu'à aujourd'hui, où le « grand jeu complet en version illimitée » (sic) est enfin de retour. La plus grande surprise n'a pas été le jeu en lui-même (plutôt moyen à mon humble avis) mais le passage à la caisse : 38 F, alors que le dernier numéro acheté valait 29,50 F... Alors, je sais, tu vas me répondre que le papier a augmenté, que le pressage des CD a augmenté, que le salaire des pigistes a augmenté... Mais à 38 F, c'est cher, d'autant plus que la concurrence est rude : un magazine (que je ne citerais pas...) propose, pour le même prix, des jeux complets de qualité : Gorky 17, Shadowman ou encore l'excellent Heavy Gear II.
Alors Teignard, si tu veux me garder parmi tes (in)fidèles lecteurs, il te faudra me proposer des jeux tip-top !
Michaël

VOUS ÊTES NOMBREUX À VOUS PLAINDRE

L'avare

Allons bon, écoute, si tu achètes Gen4 pour son jeu complet, je crois que tu t'es trompé d'adresse. Que les choses soient claires : nous sommes un magazine avant tout, le jeu complet, c'est un bonus, et non l'inverse ! Au niveau de sa sélection, ça ne dépend malheureusement pas de la rédaction mais de la direction qui tient les cordons de la bourse... Puisque évidemment un jeu complet n'est gratuit que pour vous ! On en arrive logiquement au problème du prix de vente du mag. Comment dire... Si ça ne tenait qu'à la rédac (et à leurs douces illusions, tssss bande de jeunes), ils vous le donneraient peut-être pas, mais ils le vendraient moins cher. Quoi qu'il en soit, la direction a été contrainte d'augmenter le prix de vente, non en raison d'une grasse augmentation qu'on me verserait pour que je taise certains secrets compromettants, mais pour rentrer dans ses frais. Les problèmes de gros sous ne sont jamais simples, même s'ils sont toujours irritants. Cela dit, quand on aime, on ne compte pas, alors tu vas continuer à nous lire et plus vite que ça.

HOT LINES

ACTIVISION
Technique 01 41 06 59 95 de 17h à 19h
les lundi, mardi, mercredi et vendredi
Cheats, tips 08 36 68 77 71 (2,23 F/mn)
Minitel 3615 Activision

SIERRA/BLIZZARD
Technique 01 46 01 46 50, 24h/24h 7j/7
Cheats, tips 08 36 68 46 50 (2,23 F/mn)

CODEMASTERS
Technique 04 72 65 81 91
lundi et mercredi de 17h à 21h, samedi de 16h à 20h.
Cheats, tips 08 36 69 59 19 (2,23 F/mn)

CRYO
Cheats, tips 08 36 68 36 82 (2,23 F/mn)

DISNEY
Toutes questions 01 53 75 50 50

EA
Technique 04 72 53 25 00 de 9h à 18h
du lundi au jeudi et le vendredi de 9h à 17h.
Cheats, tips 08 36 68 55 15 (2,23 F/mn)

EIDOS
Technique 01 41 06 96 75
du lundi au vendredi de 9h à 10h30
Cheats, tips 08 36 68 19 22 (2,23 F/mn)

INFOGRAMES
Infogrames France / Euro Interactive
Service consommateurs
84, rue du 1er Mars 1943
69625 Villeurbanne Cedex France
Cheats, tips 0892 68 30 20 (2,21F/mn),
Technique 0825 15 80 80 (0,98 F/mn)
du lundi au samedi de 10h à 12h et de 14h à 20h.
Minitel 3615 INFOGRAMES (2,21F/mn)
E-mail support@fr.infogrames.com
Web www.fr.infogrames.com

MICROÏDS
Technique 01 46 01 54 21
Cheat Codes 08 36 68 88 81 (2,23 F/mn)
Minitel 3615 Microïds

MICROSOFT
Technique 01 69 86 10 20
du lundi au vendredi de 9h à 19h et le samedi de 10h à 18h.

TAKE 2
Technique 01 41 06 59 95
du lundi au vendredi de 10h à 13h
Cheats, tips 08 36 68 57 75
Minitel 3615 Take 2

UBI SOFT
Technique Tel 02 99 08 90 77
Fax 02 99 08 96 45
Du lundi au vendredi 10h30 à 12h30 et 13h30 à 19h30
Cheats, tips 08 36 68 46 32 (2,23 F/mn)
Minitel 36 15 Soft (1,29 F/mn)
E-mail hotline@ubisoft.fr

BOÎTE POSTALE

Vous pouvez m'envoyer vos lettres à l'adresse suivante :
Gen4 PC - Teignard
261, rue de Paris
Immeuble Le Méliès
93556 Montreuil Cedex
Et pour ceux qui n'ont ni stylo, ni imprimante, ni timbre... ni rien, ils peuvent m'écrire un *e-mail* à cette adresse : **teignard@computec-media.fr**

Désolé !
Merci de ne pas nous envoyer de demandes de stage, nous ne sommes pas en mesure d'y accéder.

UNE OFFRE UNIQUE AU MONDE !

... L'ABONNEMENT GEN4 PC CD-ROM + LE RANGE CD

REMPLISSEZ VITE CE COUPON

BULLETIN D'ABONNEMENT

Oui, je m'abonne à GEN4 PC CD-ROM pour 1 an (12 numéros) au prix exceptionnel de 299 F avec en plus le range CD [RCO], qui me parviendra séparément (Prix étranger et DOM -TOM : 459 F).

❒ Nouvel abonnement ❒ Réabonnement

Adresse de réception du magazine

Nom : _____ Prénom : _____
Adresse : _____
Code Postal : _____ Ville : _____
Pays : _____ Tél : _____
E-mail : _____

Ci-joint mon règlement : ❒ Chèque à l'ordre de Computec Media France

❒ Carte bancaire numéro : _____ _____ _____ _____ expire fin : .../...

Date et signature (obligatoire) : _____

Les données de ce bulletin étant traitées informatiquement, vous disposez d'un droit d'accès et de rectification.
Vous pouvez également vous opposer à leur cession ultérieure en nous le précisant par écrit (conformément à la loi Informatique et Libertés du 06/01/78).

Merci de renvoyer ce coupon d'abonnement complété à :

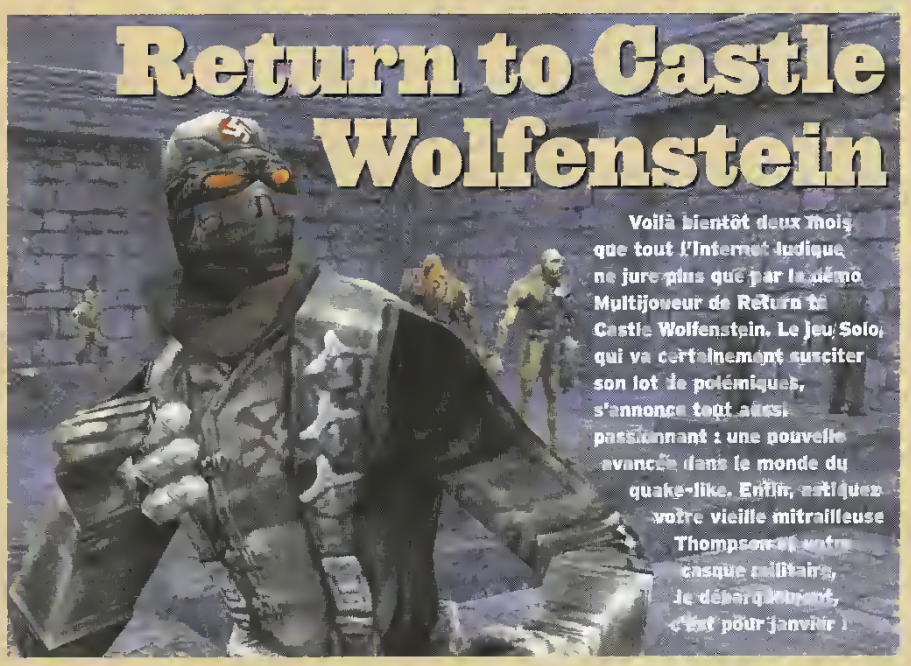
Gen4 PC CD-Rom
Service abonnement
BP1121
31036 Toulouse CEDEX 1
Tél. 0 825 15 00 22 (0,98F/mn)

Offre valable dans la limite des stocks disponibles.

GEN4 PC151

Un janvier d'aliéné !

Janvier, c'est un mois dangereux. La grippe rôde, les rues sont glissantes de verglas, la petite note de Noël débarque et vos francs se sont changés en euros ! Une seule solution : vous barricader chez vous, lire *Gen4* et jouer !



Gen4 PC CD-Rom

261, rue de Paris, Im. Le Méliès
93556 Montreuil Cedex - France
Tél. : 01 49 93 49 00 - Fax : 01 49 93 49 49
Site : www.gen4pc.com

Direction Computec-Media France
Président-directeur général : David Allouch.

Rédaction
Directeur de la publication : Didier Latil
Directeur des rédactions et rédacteur en chef : Olivier Canou
Rédacteur en chef adjoint : Sébastien Tasserie
Secrétaire général des rédactions : Julio Ballester
1ère secrétaires de rédaction : Sophie Grimaud et Marie Pierre Castelle
Secrétaire de rédaction : Stéphane Moreau
Chef de rubrique : Luc Santiago Rodriguez.
Rédacteurs : Frédéric Dulresne et Remy Goavec
Media master : Jean Luc Lamau
Ont participé à ce numéro : Kherdine Mabrouk, Gary Laporte, Olivier Beck (maquette), Jérôme Bohbot, Arnaud Cueff, Noel Chanat, Loïc Claveau, Ludovic Pesche
Dossier Hardware réalisé par MicroScoop (microscoop@france.com)
Directeur artistique : Frédéric Cauchy
Maquette : Régis Paillard, Johnny Tymen

Service infographie
Ana Galvao

Publicité et marketing
Directeur commercial et marketing : Thierry Boyer
Chefs publicité : Anne Duval assistée d'Aurélie Morère.
Publicité à partir de 1000 euros.

Fabrication
Directeur technique de la rédaction : Julio Ballester
Responsable pre-presse : Mireille Mugneret.

Multimédia
Directeur : Jean Luc Lamau

Finances et administration
Directeur financier : Enno Eiche
Chef comptable : Kinrithmony Mao
Comptabilité fournisseurs et clients : Carole Cherchi
Assistante ressources humaines : Sophie Badet.

Systèmes d'information et centre d'essai matériel
Directeur : Jean Frédéric Bruzek.

Abonnements
11 numéros : France : 299 F, DOM-TOM et étranger : 479 F
Service abonnement et anciens numéros
BP1121 : 31036 Toulouse Cedex 1
Tél : 05 25 15 00 22 (0,98 F/mn) - Fax : 05 61 72 76 00
Gen4 PC est édité par Computec-Media France au capital de 56 250 000 F (8 575 258 €)
Principaux actionnaires
Communications Professionnelles S.A.
Computec Media AG
Siège : 261, rue de Paris, Immeuble Le Méliès
93556 Montreuil Cedex - France
Commission paritaire : 0606 K 80663
ISSN : 1624-1088 - Dépôt légal 4e trimestre 2001

Imprimé par Oberndorfer Druckerei (Autriche)
L'envoi de tout texte, photo ou document implique l'acceptation par l'auteur de leur libre publication dans le journal. Les documents ne sont pas retournés. La loi du 11 mars 1957 n'autorisant aux termes des alinéas 2 et 3 de l'article 41 d'une part, que « les copies ou reproductions strictement réservées à l'usage privé du copiste et non destinées à une utilisation collective » et, d'autre part, que « les analyses et les courtes citations dans un but d'exemple et d'illustration », toute représentation ou reproduction, intégrale ou partielle, faites sans le consentement de l'auteur ou de ses ayants droit ou ayants cause, est illicite (alinéa premier de l'article 40). Cette représentation ou reproduction, par quelque procédé que ce soit, constituerait donc une contrefaçon sanctionnée par les articles 425 et suivants de l'ancien Code pénal.
Crédits photos et © Copyright DR
Tous droits réservés

DIFFUSION CONTROLE
OJD
1999

Aventuriers dans l'âme !

Soul reaver 2
EIDOS

Raziel est de retour. L'épopée continue... Votre objectif est de retrouver Kain, ennemi et créateur du célèbre vampire.
De nombreux nouveaux ennemis feront leur apparition dans cette difficile et captivante épopée mêlant aventure et action dans l'univers gothique de la saga *Legacy Of Kain*.

369 F - 56,25 €

Commandos 2
EIDOS

En combinant stratégie et tactique pénétrez au cœur des défenses du IIIe Reich. Vous dirigez le Sergent O'Hara et son équipe de soldats d'élite et devrez utiliser chacune de leurs aptitudes pour mener à bien dix missions halletantes !

349 F - 53,20 €

Ghost Recon
UBISOFT

La Russie est tombée sous le contrôle des ultra-nationalistes qu tentent de reconstruire le Rideau de fer. A la suite d'une prise d'otages, vous êtes envoyé sur place à la tête d'une des unités spécialisées : les Ghosts. Un scénario palpitant où la tactique reste primordiale.

249 F - 34,96 €

Echelon
TLC

As du pilotage, vous avez été sélectionné pour lancer une offensive sur une planète lointaine contre la colonie rebelle des Vélians qui ont pris le contrôle des Portes Stellaires de la Fédération ! Au cours de 30 missions, vous allez prouver que vous avez l'étoffe d'un héros...

249 F - 34,96 €

Motoracer 3
EA

Vous allez en prendre plein les yeux ! Toutes le grandes disciplines de l'univers de la compétition moto sont réunies dans ce jeu : vitesse sur circuits, cross, supercross, freestyle et trial. Mieux encore, découvrez la conduite en ville et sportive, grâce aux courses dans les rue de Paris. Vraiment époustouflant !

349 F - 53,20 €

Lucky Luke : La fièvre de l'Ouest
INFOGRAMES

Les aventuriers en herbe vont pouvoir retrouver l'un de leurs héros préférés. Alerté par Rantanplan porteur d'un message, le cow-boy solitaire part à la rescousse d'un chef indien dont le village est occupé par des desperados.
La route vers la Vallée de la Mort ne s'annonce pas de tout repos !

199 F - 30,34 €

LE PRODUIT DU MOIS

FLIGHT SIM 2002
MICROSOFT

Le plus complet des simulateurs de vol s'enrichit une nouvelle fois avec cette édition 2002. Parmi les nouveautés, un système interactif de gestion du trafic aérien (ATC), des cockpits virtuels améliorés, la technologie « Auto-Gen » pour la gestion des paysages et des végétations et de nombreuses améliorations graphiques.

449 F - 68,45 €

Fans de logiciels, la Carte Mediashop est faite pour vous

Boulanger

Microsoft Flight Simulator 2002

Aucun doute ! Flight Simulator 2002 représente l'évolution la plus importante de la série Flight Simulator depuis des années.

Paysages fabuleux, nouveaux effets visuels, nouveaux appareils (Boeing 747-400, Cessna Caravan, Hydravion, Cessna 172S Skyhawk...), tout est réuni pour plaire aux passionnés comme aux débutants.

Autre nouveauté : ATC (Contrôle du Trafic Aérien) intégré. Désormais, vous devez tenir compte du trafic aérien et suivre avec attention les indications de la tour de contrôle pour vous poser en toucher.

A vous maintenant !

SIDEWINDER

Microsoft

www.microsoft.com/france/games/FS2002